SAPIENS

Proposte per l'Educazione Civica nell'eva dell'antropocene









"A forza di sacrificare l'essenziale per l'urgenza si finisce per dimenticare l'urgenza dell'essenziale."

Edgar Morin

INDICE

1. INTRODUZIONE	4
 1.1 L'AGENDA 2030 DELLE NAZIONI UNITE 1.2 LE "5P" DELLO SVILUPPO SOSTENIBILE 1.3 ATTIVIAMOCI PER IL CAMBIAMENTO! 1.4 L'EDUCAZIONE CIVICA COME MOTORE DI CAMBIAMENTO 1.5 I TRE PILASTRI DELL'EDUCAZIONE CIVICA E LE COMPETENZE TRASVERSALI 	5 7 13 14
2. COS'È' SAPIENS A "5P"	17
2.1 METODOLOGIA2.2 EDUCAZIONE FORMALE, NON FORMALE ED INFORMALE: TRE PREZIOSI STRUMENTI INTERCONNESSI2.3 NUOVE FORME DI EDUCAZIONE: L'EDUCAZIONE DIGITALE	17 18 18
3. STRUTTURA DEL PERCORSO	19
 3.1 OBIETTIVI SPECIFICI 3.2 SUGGERIMENTI PER LO SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ' 3.2.1 IL DEBRIEFING 3.2.2 DARE CHIARE ISTRUZIONI 3.2.3 FACILITARE LE DISCUSSIONI 3.3 LE FASI DEL PERCORSO 	19 19 19 20 20 20
FASE 1. INGAGGIO FASE 2. SCOPERTA FASE 3. DECOSTRUZIONE FASE 4. NUOVO CONTESTO FASE 5. FUTURO	26 29 32 43 46
RIFERIMENTI UTILI	47

1. INTRODUZIONE

Se questo periodo di pandemia ci sta insegnando qualcosa, è che siamo connessi: le cose influenzano il mondo nel suo insieme, i problemi sono globali e così devono essere le soluzioni. È vero che gli effetti non saranno gli stessi per tutti, ma quello che sappiamo certamente è che tutti ne saranno influenzati.

Quindi, se tutto è connesso, le persone possono rimanere disconnesse? Possiamo occuparci solo di questioni individuali o nazionali? Le reti economiche, produttive, estrattive e di sfruttamento sono le uniche possibili? Le persone possono essere connesse in un modo diverso? L'empatia, la solidarietà possono essere globalizzate? È questo il momento giusto?

Forse alcune di queste domande trovano risposta in un processo già iniziato che nelle organizzazioni non governative difendiamo da tempo: l'Educazione alla Cittadinanza Globale. Questo tipo di educazione facilita le esperienze per rafforzare una cittadinanza informata, critica, impegnata e attiva che, in momenti come quelli che stiamo vivendo, agisce come un corpo unico senza chiudere gli occhi su ciò che sta accadendo in nessuna delle sue parti.

Una cittadinanza in grado di interconnettersi con altre persone e gruppi in tutto il mondo, che impatta sul locale per trasformare il globale, che promuove relazioni eque tra le persone e con il pianeta in entrambi gli ambiti, al fine di garantirne la sopravvivenza. Un'educazione che fornisce strumenti, competenze e risorse specifiche per agire sulla realtà, collegando i contenuti e le esperienze educative con ciò che accade intorno a noi e su cui ognuno ha la responsabilità di agire.

Lo slogan dell'Agenda 2030 "Non lasciare indietro nessuno", interpretato sotto questa luce, significa allora non solo riequilibrare le situazioni di ingiustizia sociale e ambientale, ma farlo dando alle persone, a tutte, un ruolo da protagonisti. "Non lasciare indietro nessuno" è globalizzare l'empatia, è proporre, costruire, trasformare tutti insieme, è denunciare, difendere, cambiare ed è tutto questo mettendo al centro le persone e la cura della casa comune. Forse dovremmo abbandonare le soluzioni a breve termine quando affrontiamo sfide globali che richiedono risposte coordinate e di supporto. Queste risposte saranno possibili se l'educazione insegnerà ai cittadini a guardare in profondità il nostro mondo, se offrirà loro strumenti per assumere un ruolo attivo. Un impegno per l'educazione trasformativa può essere il miglior antidoto alla miopia, alla mancanza di solidarietà e all'egoismo che a volte definiscono la nostra governance globale. Se questo periodo di pandemia ci ha insegnato qualcosa, è che il quartiere accanto al nostro può essere lontano come qualsiasi paese del mondo, ma finché non lo cerchiamo e non decidiamo quali azioni compiere, non potremo cambiare nulla, con tutto il dolore che questo porterà. Forse, quando tutto sarà finito, avremo imparato ad educare il nostro sguardo, a determinare ciò che è vicino e ciò che è lontano, a vedere l'interconnessione tra problemi e soluzioni. Saremo capaci di creare una Cittadinanza Globale, che possa sopravvivere oltre le emergenze.¹

L'epoca in cui stiamo vivendo, nella sua complessità e turbolenza, viene chiamata dagli scienziati antropocene: siamo stati proprio noi esseri umani (*antrophos*, in greco antico), infatti, ad aver stravolto gli ecosistemi terrestri, in modo così rilevante da essere considerati come le forze geologiche che agiscono sulla Terra e tali da mettere a repentaglio la nostra stessa sopravvivenza futura su questo pianeta. Questa nuova epoca richiede, quindi, che l'HOMO SAPIENS sappia adottare un approccio nuovo ai problemi globali che si trova a dover affrontare: bisogna immaginare che compia -in un certo senso- un salto evolutivo!

"Non possiamo risolvere un problema con lo stesso pensiero che abbiamo usato quando lo abbiamo creato" diceva Albert Einstein.

Detto altrimenti, per affrontare le sfide del XXI secolo non basta usare la stessa ragione che da oltre 200.000 anni guida l'HOMO SAPIENS nella colonizzazione del mondo. L'HOMO SAPIENS deve compiere un'evoluzione nel proprio modo di rapportarsi agli altri (Persone), al Pianeta Terra, alle altre specie viventi; deve trovare un nuovo modo di concepire la propria felicità (Prosperità) e le proprie relazioni (Partnership).

Sarà, quindi, necessario intraprendere la strada dello **Sviluppo Sostenibile** che ci richiederà una profonda trasformazione del modo in cui pensiamo e inter-agiamo: creare un mondo più sostenibile e impegnarsi attivamente sulle questioni legate alla sostenibilità come descritto nell'**Agenda 2030 delle Nazioni Unite** richiede la responsabilità di tutti.

È in questo senso che l'Educazione alla Cittadinanza Globale diviene uno strumento fondamentale e trasversale per raggiungere tutti gli Obiettivi dell'Agenda 2030; l'Educazione alla Cittadinanza Globale mira

1 Liberamente tradotto dall'articolo Globalize Empathy, scritto da Jessica García Fernández, Responsable de Educación no formal y Movilización en Entreculturas. 24 aprile 2020 https://www.educatemagis.org/blogs/globalize-empathy-in-times-of-coronavirus/

a sviluppare competenze che invitano tutti (dai più giovani ai meno giovani) a riflettere sulle proprie azioni, tenendo conto degli impatti sul loro presente e sul loro futuro, per passare da una prospettiva locale ad una globale².

Come ha sottolineato Irina Bokova, Direttore Generale dell'UNESCO: "L'Educazione può e deve contribuire a una nuova visione di sviluppo globale sostenibile" (UNESCO, 2015)

1.1 L'AGENDA 2030 DELLE NAZIONI UNITE

"La nuova Agenda è una promessa dei governi a tutte le persone del mondo. Un'agenda per le persone, per porre fine alla povertà in ogni sua forma, un'agenda per la nostra casa comune: il pianeta Terra" (Ban Ki-moon, ex segretario generale dell'ONU).

L'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile è un programma d'azione per le persone, il pianeta e la prosperità sottoscritto nel settembre 2015 dai governi dei 193 Paesi membri dell'ONU. Composta da 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (Sustainable development goal – d'ora in avanti SDGs) articolati in 169 Target, da realizzare entro il 2030, rappresenta un "viaggio" verso un futuro sostenibile.

Una nuova concezione di sostenibilità

L'Agenda 2030 mette in evidenza come la sostenibilità non sia più solo una questione ambientale: in essa confluiscono tutte le diverse dimensioni dello sviluppo in una visione integrata che sottolinea come ciascun Obiettivo debba necessariamente essere raggiunto attraverso un approccio multidimensionale e sistemico, che ne tenga in considerazione, al contempo, la dimensione economica, sociale ed ambientale affichè possano progredire insieme senza che nessuna abbia effetti negativi sulle altre.

Solo così si potrà raggiungere un vero Sviluppo Sostenibile.

Questo approccio va oltre le consuete etichette messe sulle battaglie sociali e su quelle ambientali: si vuo-

SOSTENBILE

le trasformare il nostro modo di vivere per poter coniugare il rispetto dei diritti umani di base con la protezione degli ecosistemi, nei quali gli esseri umani sono inseriti.



2 Liberamente tratto da https://en.unesco.org/

I 17 OBIETTIVI SONO:



Goal 1.

Porre fine ad ogni forma di povertà nel mondo.



Goal 6.

Garantire a tutti la disponibilità e la gestione sostenibile dell'acqua e delle strutture igienico-sanitarie.



Goal 2.

Raggiungere la sicurezza alimentare, migliorare la nutrizione e promuovere un'agricoltura sostenibile.



Goal 7.

Assicurare a tutti l'accesso a sistemi di energia economici, affidabili, sostenibili e moderni.



Goal 3.

Assicurare la salute e il benessere per tutti e per tutte le età.



Goal 8.

Incentivare una crescita economica duratura, inclusiva e sostenibile, un'occupazione piena e produttiva e un lavoro dignitoso per tutti.



Goal 4.

Assicurare un'istruzione di qualità, equa ed inclusiva, e promuovere opportunità di apprendimento permanente per tutti.



Goal 9.

Costruire infrastrutture resilienti, promuovere l'innovazione e una industrializzazione equa, responsabile e sostenibile.



Goal 5.

Raggiungere l'uguaglianza di genere e l'empowerment (maggiore forza, autostima e consapevolezza) di tutte le donne e le ragazze.



Goal 10.

Ridurre l'ineguaglianza all'interno e fra le Nazioni.



Goal 11.

Città e comunità sostenibili → Rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, duraturi e sostenibili.



Goal 16.

Promuovere società pacifiche e più inclusive per uno sviluppo sostenibile; offrire l'accesso alla giustizia per tutti e creare organismi efficienti, responsabili e inclusivi.



Goal 12.

Garantire modelli sostenibili di produzione e di consumo.



Goal 17.

Rafforzare i mezzi di attuazione e rinnovare il partenariato mondiale per lo sviluppo sostenibile.



Goal 13.

Adottare misure urgenti per combattere il cambiamento climatico e le sue conseguenze.



Goal 14.

Conservare e utilizzare in modo durevole gli oceani, i mari e le risorse marine per uno sviluppo sostenibile.



Goal 15.

Proteggere, ripristinare e favorire un uso sostenibile dell'ecosistema terrestre, gestire in modo sostenibile le foreste, contrastare la desertificazione, arrestare e far retrocedere il degrado del terreno, e fermare la perdita di diversità biologica.

1.2 LE "5P" DELLO SVILUPPO SOSTENIBILE

L'Agenda 2030 è basata su cinque concetti chiave, racchiusi nelle "5 P":



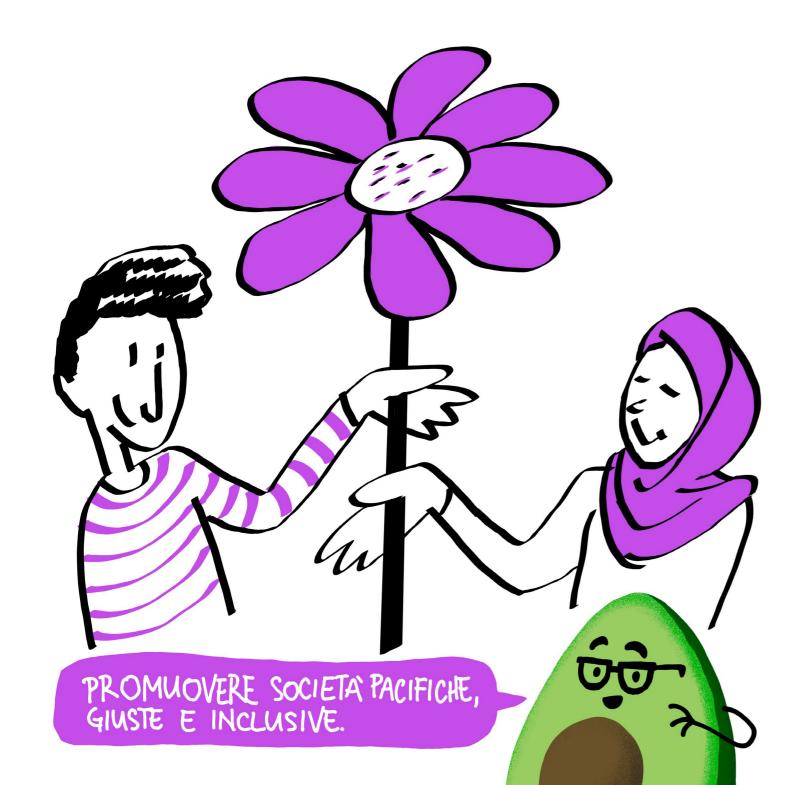


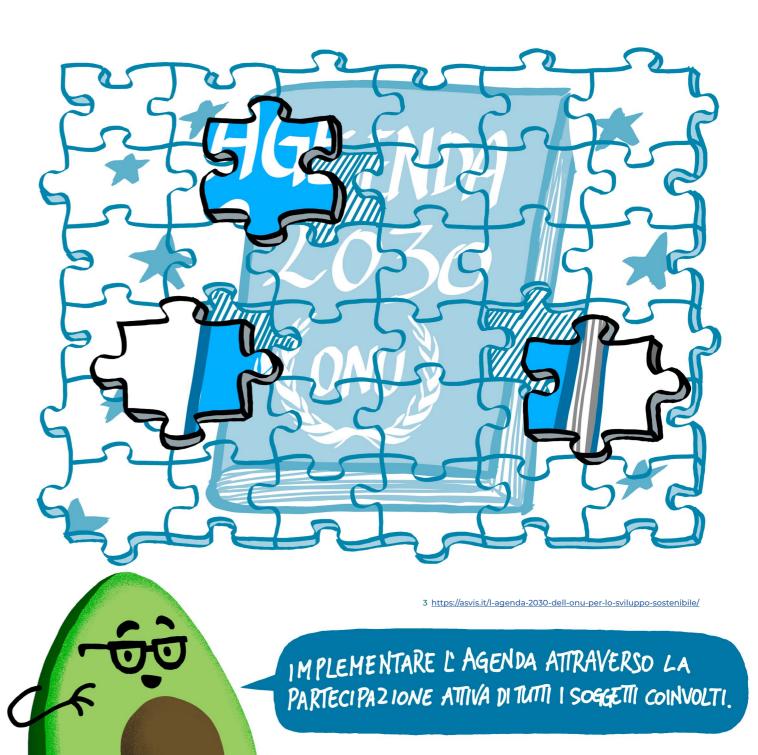




SP& PACE

BP PARTNERSHIP





SPA PIANETA



PROTEGGERE LE RISORSE NATURALI E IL CLIMA DEL PIANETA PER LE GENERAZIONI FUTURE.



1.3 ATTIVIAMOCI PER IL CAMBIAMENTO!

L'Agenda 2030 è un chiaro invito al **CAMBIAMENTO**: tutti siamo chiamati a contribuire al raggiungimento dei 17 SDGs: Istituzioni pubbliche e private; Imprese; scuole e Università; centri culturali e di ricerca; società civile; cittadini e cittadine; ragazzi e ragazze.

La stessa ONU ribadisce che il "business as usual", ossia le cose come sono sempre state fatte, non è più un'opzione: la promozione di un nuovo ciclo di sviluppo e di nuovi modelli di business richiede di disegnare processi decisionali aperti, partecipati e democratici, nonché di dare ai cittadini, alle pubbliche amministrazioni e alle associazioni gli strumenti per verificare l'attuazione degli impegni assunti da parte degli Stati e il contributo delle imprese al raggiungimento degli SDGs.

Quindi, per il raggiungimento delle 3 dimensioni dello sviluppo – ambiente, economia e società - e per combattere il divario tra Paesi ricchi e Paesi poveri è necessario l'impegno di tutti e di tutte!

Purtroppo, però, alla presa di coscienza di queste connessioni spesso non seguono azioni concrete ed efficaci ed è per questo motivo che crediamo sia importante non solo informare, ma soprattutto muovere all'attivazione.

Nella nostra lunga esperienza in campo formativo (educazione formale e non formale), emergono frequentemente diversi ostacoli al cambiamento di comportamento dei cittadini del Nord e del Sud del Mondo. L'atteggiamento di riluttanza al cambiamento che spesso riscontriamo sia nei giovani che negli adulti ha a che vedere con quella che in psicologia sociale viene chiamata dissonanza cognitiva, un modo per descrivere la contraddittorietà tra le conoscenze, le opinioni e comportamenti.

Per stimolare al cambiamento bisogna chiedersi, allora, quali potrebbero essere le **cause** di questa riluttanza a cambiare. Agendo su queste cause potremmo, forse, mettere in pratica le competenze apprese.

Che cosa spinge alla resistenza al cambiamento?

Ipotesi uno - La comunicazione apocalittica⁴

Prendere consapevolezza di alcuni problemi globali non basta per produrre cambiamento. Se la sfida è ardua e di grande portata, potrebbe perfino apparire incommensurabilmente più grande rispetto alle proprie possibilità e capacità (singole e di gruppo). La causa di molte distorsioni cognitive può risiedere nella comunicazione apocalittica data da chi vuole produrre una presa di coscienza del problema. Il fenomeno viene spiegato con un linguaggio che si focalizza eccessivamente sulla gravità della sfida, ma non coltiva adeguatamente la fiducia per un futuro che possa essere diverso e migliore. A questa comunicazione apocalittica, dunque, consegue spesso un atteggiamento di scetticismo verso il futuro: impauriti dall'accettare una sfida gravosa, la si disattende.

Ipotesi due – L'eremita sofferente

Una seconda possibile causa è quella che potremmo battezzare la "causa dell'eremita sofferente". Nel proporre il cambiamento per un futuro più sostenibile e più giusto, si prospetta simultaneamente all'individuo una vita di rinuncia, di sofferenza e di isolamento.

In questo caso, il formatore ha trascurato di presentare il cambiamento come una metamorfosi elettrizzante, gioiosa e collegata alla comunità in cui si vive. Su questo aspetto possiamo trovare delle calzanti riflessioni da parte di Alexander Langer, che scrisse: "Se non si radica una concezione alternativa e se non si cerca in quella prospettiva il nuovo benessere, nessun singolo provvedimento, per quanto razionale, sarà al riparo dall'essere ostinatamente osteggiato, eluso o semplicemente disatteso" s

Ipotesi tre - Homo economicus

Uno dei modelli comportamentali che più fortemente abbiamo interiorizzato è quello dell'HOMO ECO-NOMICUS. Si tratta del prototipo umano teorizzato per la prima volta da Adam Smith e da John Stuart Mill tra la fine del Settecento e la metà dell'Ottocento e poi portato avanti da economisti come Stanley Jevons e Milton Friedman, che gli diedero un carattere scientifico. Questo prototipo umano è servito per studiare, prevedere e influenzare il comportamento dell'uomo nell'ambito economico. Lo spiega in modo molto chiaro l'economista Kate Raworth che esplicita come abbiamo finito per assomigliare sempre di più a questa caricatura: un uomo solitario, individualista, calcolatore, appassionato al denaro e alle compere. Purtroppo, pur essendo un postulato dell'economia, questo modello ci è entrato in testa, così tanto da influenzare i nostri comportamenti. L'uomo economico è il consumatore incallito, che si è totalmente dimenticato di essere parte della comunità e di essere "animale politico" e cittadino attivo. A causa di questo processo di identificazione, spesso siamo portati ad agire più come consumatori individualisti che come cittadini, fati-

4 Per approfondire questa questione consigliamo la lettura dell'articolo dell'Internazionale: D. Pelletier; M. Probst, I sette peccati del giornalismo, Wespennest, Austria, tradotto nell'Internazionale n. 1323, 6 settembre 2019, p. 40

5 Langer A., Non per il potere, Milano, Chiarelettere Instant Book, 2012

cando, così, a trasformare le nostre comunità.

Ipotesi quattro – La congiura contro i giovani

C'è una tesi interessante proposta dal ricercatore Stefano Laffi, esperto in culture giovanili. Nel suo libro La congiura contro i giovani⁷ Laffi spiega il suo punto di vista: la nostra società sembra essere pro giovani nell'immaginario ma è, di fatto, gerontocentrica. Che cosa significa quest'affermazione? Gli adulti e le istituzioni danno un finto spazio di partecipazione ai giovani; di fatto, invece, non sono disposte a mettersi da parte e a cambiare strategie e pratiche.

La crisi dei giovani risulta, quindi, non da una mancanza di motivazione e/o da una presunta perdita di autostima, bensì da una mancanza di reale opportunità. I giovani vengono ascoltati "per finta", il loro ruolo di pionieri non viene riconosciuto, lo spazio di manovra che viene loro concesso è finto. La via d'uscita suggerita da Laffi è quella che salverebbe adulti e giovani assieme: ossia quella di credere effettivamente nel cambiamento e di aprirsi ad esso, ristabilendo un'alleanza effettiva tra vecchie e nuove generazioni, affinché si possa navigare davvero verso un futuro prospero. Per farlo gli adulti dovrebbero evitare il ruolo da prime donne sul palcoscenico e calcare quello genitoriale: essere capaci di sostenere, dare autonomia e dare spazio. I giovani potranno così aprire strade nuove da percorrere assieme.

Utilizzare l'Agenda 2030 e i suoi 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile per veicolare la spinta al cambiamento e favorire la presa di coscienza e la cittadinanza attiva può essere un buon antidoto a tutti questi pericoli insiti nella dissonanza cognitiva.

Perché?

- L'Agenda 2030 offre la possibilità di guardare al futuro, attraverso tutti gli ambiti della nostra esistenza: ci chiama ad identificare soluzioni e metamorfosi elettrizzanti, legate alle comunità in cui viviamo. Soluzioni che possono essere sfruttate per stemperare l'enfasi negativa con cui, ad esempio, troppo spesso si comunicano le battaglie globali contro il cambiamento climatico.
- Una delle finalità dell'Agenda 2030 è sviluppare le capacità e i valori di cui hanno bisogno tutte le persone per cooperare nella risoluzione delle sfide interconnesse del 21º secolo, questo porta a considerarla uno strumento fondamentale per educare alla cittadinanza globale contro il mito dell'individualismo e del consumatore incallito che non ha a cuore le sorti del Pianeta.
- I giovani sono il motore del cambiamento e, con il loro potenziale creativo ed aggregante, possono contribuire a portare i temi dell'Agenda 2030 al grande pubblico, con passione e vitalità, proponendo modelli educativi in grado di coinvolgere i loro pari in un processo di attivismo, rinnovamento ed interscambio continuo.

1.4 L'EDUCAZIONE CIVICA COME MOTORE DI CAMBIAMENTO

L'Agenda 2030 è strettamente interconnessa alla promozione dell'Educazione Civica che, attraverso la Legge n. 92 del 2019, è stata reintrodotta nei curricula scolastici con la seguente finalità generale: "Contribuire a formare cittadini responsabili e attivi e a promuovere la partecipazione piena e consapevole alla vita civica, culturale e sociale delle comunità nel rispetto delle regole, dei diritti e dei doveri".

La Legge n. 92 reintroduce una serie di temi trasversali a tutte le discipline, al fine di aiutare i giovani a diventare cittadini consapevoli parte di una comunità, in grado di affrontare le sfide del nostro tempo. La sfida contro il cambiamento climatico e quella per il rispetto dei diritti umani,sono profondamente intrecciate tra loro, e l'educazione civica in questa accezione è un modo per divenirne consapevoli e dotarsi degli strumenti per affrontare le emergenze: quella ambientale, innanzitutto climatica, e quella sociale, le disparità socio-economiche e le violazioni dei diritti umani.

La legge n.92, e le successive Linee Guida del MIUR⁸ che introducono l'insegnamento dell'educazione civica come materia scolastica, sono la cornice entro la quale Mani Tese propone la propria collaborazione alle scuole secondarie di primo grado. Il fine della proposta è l'integrazione dell'insegnamento della materia con moduli specifici incentrati sul tema dello sviluppo sostenibile come definito dai 17 obiettivi dell'Agenda ONU 2030. Una collaborazione volta ad aumentare il potenziale impatto dell'educazione civica come motore di un cambiamento che, muovendo dalla scuola, abbraccia il resto della comunità e del mondo.

Così come sottolineato dalla legge, di fondamentale importanza risulta la trasversalità dell'insegnamento che offre un paradiama di riferimento diverso da quello delle discipline: L'educazione civica, pertanto.

6 Si veda Mani Tese https://cambiamoda.manitese.it/upload/documents/CAMBIAMODA_LINEE_GUIDA.pdf

7 Laffi S., La congiura contro i giovani, Feltrinelli, Milano, 2014

8 Si veda https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/ALL.+Linee_quida_educazione_civica_dopoCSPI.pdf/8ed02589-e25e-laed-lafb-291ce7cd119e?t=1592916355306

supera i canoni di una tradizionale disciplina, assumendo più propriamente la valenza di matrice valoriale trasversale che va coniugata con le discipline di studio, per evitare superficiali e improduttive aggregazioni di contenuti teorici e per sviluppare processi di interconnessione tra saperi disciplinari ed extradisciplinari.

1.5 I TRE PILASTRI DELL'EDUCAZIONE CIVICA E LE COMPETENZE TRASVERSALI

Nelle Linee quida per l'insegnamento dell'educazione civica⁹, allegate dal MIUR a completamento della Legge n.92. si specifica che i nuclei tematici intorno a cui deve ruotare l'educazione civica non sono un contenuto extra rispetto alle materie di insegnamento ma sono conoscenze già incluse, con le quali trovano una naturale connessione. Questo documento vuole quindi aiutare le scuole a mettere a fuoco le conoscenze cardine da affrontare e le competenze trasversali da sviluppare non solo durante le ore di Educazione Civica, ma come obiettivo trasversale della Scuola dell'obbligo. Le Linee Guida puntano l'attenzione su 3 nuclei tematici, che sono paragonabili a tre pilastri chiave sui quali si ergono le conoscenze e le competenze da avere presente come obiettivi trasversali. Questi pilastri sono:

PILASTRO 1. Costituzione e Cittadinanza

Conoscere la Costituzione italiana è una condizione basilare per lo sviluppo di competenze ispirate a valori di responsabilità, partecipazione, solidarietà e legalità. Strettamente collegata alla Costituzione è la conoscenza dell'ordinamento dello Stato, il suo funzionamento e quello delle sue suddivisioni interne ovvero Regioni, Enti Terrioriali e Autonomie Locali. Completa il primo pilastro l'acquisizione di concetti di rispetto di leggi e regole comuni, espressione di organizzazioni internazionali e sovranazionali, prime tra tutte Unione Europea e Nazioni Unite.

PILASTRO 2. Sviluppo Sostenibile

Un concetto che supera la sua dimensione originariamente legata solo all'ambiente naturale e alla sua conservazione per abbracciare anche gli altri temi fondamentali contenuti nei 17 obiettivi dell'Agenda 2030 dell'ONU e che possiamo così riassumere: la costruzione di un nuovo modello di società costituita da luoghi di vita quotidiana, improntati al rispetto dei diritti fondamentali quali salute, sicurezza alimentare, benessere psico-fisico, uguaglianza, giustizia, accesso all'istruzione di qualità, al lavoro e alla tutela dei patrimoni materiali e immateriali delle comunità come l'ambiente e altri beni comuni.

PILASTRO 3. Cittadinanza Digitale

Il pieno dispiegarsi dell'era digitale pone una serie di importanti questioni che vanno affrontate immediatamente. L'uso degli strumenti digitali deve essere guidato, oltre che da adeguate conoscenze tecniche di base, anche da valori fondamentali come il rispetto tra persone, la tutela della riservatezza, dell'identità e dei dati personali. Inoltre assume un'importanza cruciale <u>l'educazione al pensiero critico</u> dal momento che una delle sfide più urgenti è quella contro la diffusione di contenuti di odio/aggressività, false notizie e informazioni antiscientifiche. In questo caso l'obiettivo sarà sviluppare la capacità di reperire e valutare contenuti di qualità da fonti verificate e autorevoli per saperle distinguere da contenuti falsi o superficiali veicolati da fonti inaffidabili.

Considerando che l'educazione civica non vuole solo sviluppare conoscenze ma mira, in primis, a "formare cittadini responsabili e attivi", essa deve quardare alle competenze trasversali per l'apprendimento permanente, alle 8 competenze di cittadinanza e a quelle esplicitate dall'obiettivo 4.7 dell'Agenda 2030. Il documento più recente e di riferimento su questo aspetto è quello del 2018 del Consiglio dell'Unione Europea. Nelle Raccomandazioni del Consiglio dell'Unione Europea¹⁰ si fa riferimento a queste 8 competenze trasversali, alle quali -per comodità- ci si riferisce come COMPETENZE EUROPEE, che sono:

Competenza alfabetica funzionale

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

Competenza digitale

Competenza imprenditoriale

Competenza personale, sociale capacità di imparare a imparare

e espressioni culturali

Competenza in materia di consapevolezza

Competenza in materia di cittadinanza

Competenza multilinguistica

9 MIUR, Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica, MESE? 2019. (https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/ALL.+Linee guida educazione civica dopoC SPI.pdf/8ed02589-e25e-laed-lafb-291ce7cd119e?t=1592916355306

10 https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=EN

Come si evince dai termini utilizzati nelle Raccomandazioni suddette, le **8 competenze europee** sono costruite sulla base delle **8 competenze di cittadinanza attiva** (D.M.n.139/2007), che quindi rappresentano ancora un punto di riferimento imprescindibile per l'Educazione alla Cittadinanza Globale.

LE OTTO COMPETENZE DI CITTADINANZA¹¹

- 1. Imparare ad imparare: organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.
- 2. Progettare: elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.
- 3. Comunicare o comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali) o rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali).
- **4. Collaborare e partecipare:** interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.
- **5.** Agire in modo autonomo e responsabile: sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.
- **6. Risolvere problemi:** affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.
- 7. Individuare collegamenti e relazioni: individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica.
- 8. Acquisire ed interpretare l'informazione: acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.

Queste sono, quindi, le competenze ultime che il nostro KIT didattico vuole contribuire a sviluppare. Esse rappresentano l'obiettivo generale che teniamo come sfondo di orientamento dell'intero percorso. Nell'unità didattica di questo KIT ci riferiamo, invece, alle competenze specifiche a cui le singole attività mirano.

2. COS'È SAPIENS A "5P"

Il presente kit didattico rappresenta un percorso interdisciplinare pensato per ragazzi e ragazze della scuola secondaria di lo grado che, attraverso un percorso ludico-didattico, potranno maturare consapevolezza e attivazione intorno al tema della Sostenibilità intesa in tutte le sue sfaccettature.

E' un percorso pensato anche per educare alla Cittadinanza Globale e all'Educazione Civica, in modo da collegare e valorizzare tutte le discipline scolastiche tra loro.

Le attività proposte si snodano in un percorso di 33 ore che, partendo dall'ingaggio del gruppo e passando per le "5P" dello Sviluppo Sostenibile, porta ad attivare i ragazzi e le ragazze su nuove proposte da implementare fuori e dentro la scuola.

2.1 METODOLOGIA

Il metodo formativo proposto è quello maieutico, elaborato in primis da Danilo Dolci: un processo di crescita tramite domande chiave, che non fornisce risposte preconfezionate ma suscita nei partecipanti curiosità e domande in modo da innescare un cambiamento di lunga durata. Per orientare i giovani ad un cambiamento non possiamo accontentarci di "saper spiegare bene"; per questo, l'intervento nelle scuole sarà costruito in modo da coinvolgere e mantenere collegati i tre ambiti principali dell'apprendimento:

- L'ambito Cognitivo: i ragazzi e le ragazze imparano a conoscere e comprendere il tema/problema proposto e sviluppano competenze di pensiero critico e analisi.
- L'ambito Socio-emotivo: i ragazzi e le ragazze sperimentano un senso di appartenenza ad una comune umanità e sviluppano atteggiamenti di solidarietà e rispetto per le differenze e l'alterità.
- L'ambito Comportamentale: i ragazzi e le ragazze sviluppano motivazione e volontà per agire in maniera efficace a livello locale, nazionale e globale per un mondo più pacifico e sostenibile.

Solo tenendo questi tre aspetti in considerazione come parte del medesimo processo formativo e trasformativo, si potrà lavorare insieme al gruppo e stimolare un cambiamento reciproco. La struttura del nostro intervento punta l'attenzione proprio sui tre ambiti di apprendimento, senza tuttavia trattarli come compartimenti stagni, ma favorendone l'intersezione.



Nel proporre questo metodo di lavoro ci ispiriamo all'apprendimento cooperativo, trasformativo e esperienziale (Mezirow), che può essere semplificato nella matrice delle 3 "H" (HEART, HEAD e HANDS: cuore, testa e mani) come modalità olistica di apprendimento

L'apprendimento trasformativo avviene attraverso un continuum che prende avvio da un semplice utilizzo di schemi già presenti al fine di adattarli alla nuova situazione e arriva ad una piena trasformazione delle prospettive di significato, promuovendo un cambiamento profondo della persona. Questa seconda prospettiva è relativa a situazioni ed esperienze che per essere adeguatamente interpretate ed efficacemente affrontate esigono un processo di riorganizzazione degli schemi interpretativi e/o operativi oppure della stessa prospettiva di significato. Tale processo di trasformazione può aver luogo solo se si mette in moto un processo di riflessione critica adeguatamente sostenuto e perseguito.

¹¹ https://archivio.pubblica.istruzione.it/normativa/2007/allegati/all2 dm139new.pdf

2.2 EDUCAZIONE FORMALE, NON FORMALE ED INFORMALE: TRE PREZIOSI STRUMENTI INTERCONNESSI

EDUCAZIONE FORMALE:

L'educazione formale si riferisce al sistema educativo strutturato e comprende programmi specializzati per la formazione professionale e la formazione tecnica. Si basa su un curriculum che comprende una valutazione dell'apprendimento e delle competenze acquisite dallo studente. L'educazione formale porta di solito ad un riconoscimento e ad una certificazione.

EDUCAZIONE NON FORMALE:

L'educazione non formale si riferisce a programmi e processi pianificati di educazione personale e sociale con l'obiettivo di migliorare capacità e competenze al di fuori del programma formativo formale. L'educazione non formale è ciò che accade in luoghi come le associazioni sportive e giovanili, nei gruppi teatrali e di comunità ecc.

L'educazione non formale dovrebbe essere:

- Volontaria
- Accessibile a tutti (idealmente)
- Partecipativa
- Organizzata con degli obiettivi formativi
- Fondata sulla centralità di coloro che apprendono
- Legata all'apprendimento di capacità che preparano alla vita e alla cittadinanza attiva
- Basata su un approccio collettivo
- Olistica e orientata al processo
- Basata sull'esperienza e sull'azione
- Organizzata a partire dai bisogni dei partecipanti

EDUCAZIONE INFORMALE:

L'educazione informale si riferisce ad un processo permanente di educazione in cui ogni individuo acquisisce attitudini, valori, competenze e conoscenze grazie alle opportunità educative, alle risorse del proprio ambiente e all'esperienza quotidiana. E' una tipologia di apprendimento spesso non pianificata e non strutturata

Educazione formale, non formale ed informale sono complementari e rafforzano reciprocamente gli elementi dell'educazione lungo tutto l'arco della vita.

2.3 NUOVE FORME DI EDUCAZIONE: L'EDUCAZIONE DIGITALE

L'utilizzo di strumenti tecnologici sempre più veloci e maneggevoli, come gli smartphone e i tablet, assieme alla diffusione ormai capillare di piattaforme di comunicazione di massa come i social network o i giochi online multigiocatore, pone un'altra sfida educativa urgente e ineludibile: quella digitale.

L'urgenza deriva soprattutto dagli effetti del falso mito dei "nativi digitali", la cui narrazione trasversale (veicolata tra gli stessi ragazzi, le famiglie e la scuola) vuole che i nati nel terzo millennio siano dotati di capacità innate di utilizzo della tecnologia. La realtà è molto diversa, come suggeriscono i dati Istat sulle competenze digitali dei cittadini fruitori di internet¹³ e l'indagine della ECDL Foundation¹⁴ sui livelli di competenze digitali dei giovani nei paesi UE ed extraeuropei. I livelli reali di competenza dei cosiddetti "millennials" sono generalmente medio basse e in un numero rilevante di casi al di sotto degli standard minimi richiesti ad un cittadino digitale. Ciò nonostante la loro percezione di sé stessi è diametralmente opposta. Ritengono di essere piuttosto esperti e questo li espone a una vasta gamma di rischi legati alla mancanza di consapevolezza su privacy, misure di sicurezza, protezione dei propri dati, di quelli altrui e delle conseguenze legali dell'utilizzo improprio o dell'abuso della rete e degli strumenti digitali.

Per questo motivo è necessario che l'educazione digitale diventi parte integrante del percorso di cittadinanza consapevole inserito all'interno dell'Educazione Civica.

12 Cfr Compass, Manuale per l'Educazione ai diritti umani con i giovani, Council of Europe 2012

13 https://www.istat.it/it/files//2019/12/Cittadini-e-ICT-2019.pdf

14 https://icdl.sharefile.com/share/view/s313d859088c43398

3. STRUTTURA DEL PERCORSO

Il percorso aiuterà i ragazzi e le ragazze a scoprire gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs), attraverso un'articolazione strutturata in cinque fasi:

- 1. L'ingaggio, dove agganceremo l'interesse del gruppo classe e stabiliremo spazi, tempi e regole per il lavoro;
- 2. La scoperta, dove aiuteremo i ragazzi e le ragazze a conoscere l'Agenda 2030 e gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile;
- **3.** La decostruzione, dove "smonteremo" convinzioni e preconcetti sulle "5P" che impediscono al gruppo di fare un salto cognitivo, lavorando sul dialogo e sull'apprendimento cooperativo;
- **4.** Il nuovo contesto, dove si cercano esempi ed esperienze che vivono o interpretano il tema del percorso in modo innovativo;
- **5.** Il futuro, dove raccoglieremo le proposte dei ragazzi e delle ragazze e lavoreremo insieme per costruire piccoli segni di cambiamento.

E' possibile scaricare gratuitamente tutte le attività contenute nel presente kit sulla Library Mani Tese https://cambiamoda.manitese.it/library

3.1 OBIETTIVI SPECIFICI:

- I ragazzi e le ragazze conoscono l'Agenda 2030 delle Nazioni Unite nella sua struttura generale, nel suo intento trasformativo e nel suo carattere universale;
- I ragazzi e le ragazze sono capaci di connettere l'Agenda 2030 con la propria vita quotidiana, con i propri comportamenti individuali e con quelli della collettività;
- I ragazzi e le ragazze hanno la consapevolezza dell'importanza dell'Agenda 2030 e del ruolo fondamentale che possono avere come consumatori consapevoli e come cittadini attivi nella proposta e nella risoluzione dei problemi inerenti ai 17 SDGs.

3.2 SUGGERIMENTI PER LO SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ¹⁵

Talvolta le attività possono procedere in una direzione che non ci aspettiamo. E' necessario, quindi, essere sensibili e reattivi a ciò che sta accadendo, stabilendo degli obiettivi chiari e preparandosi.

3.2.1 IL DEBRIEFING

Nessuna attività del presente kit didattico può essere completa senza un debriefing che fornisce le chiavi dell'apprendimento e aiuta i ragazzi e le ragazze ad inserire ciò che hanno appreso in un contesto molto più ampio. E' necessario, dunque, dedicare del tempo alla fine di ogni attività per parlare di quello che i partecipanti hanno imparato e di come lo hanno visto in relazione al proprio vissuto e al proprio contesto. Per affrontare un debriefing, può essere utile fare ai ragazzi e alle ragazze alcune domande relative a:

- Quello che è successo durante l'attività e come si sono sentiti
- Quello che hanno imparato su loro stessi
- Cosa hanno imparato sull'argomento affrontato nell'attività
- Come possono utilizzare ciò che hanno imparato
- Quanto l'attività rispecchi in qualche modo la società e come

15 Compass, Manuale per l'educazione ai diritti umani con i giovani. Consiglio d'Europa 2012, p.49

- 18

3.2.2 DARE CHIARE ISTRUZIONI

Accertatevi sempre che tutti abbiano capito le istruzioni e sappiano cosa devono fare. Può aiutare ad iniziare la spiegazione dei termini generali su cosa l'attività sia e cosa comporti, per esempio che l'attività è un gioco di ruolo. Fate sapere alle persone quanto tempo hanno a disposizione per completare un compito e date un preavviso di cinque minuti quando il tempo è quasi finito in maniera che possano concludere.

3.2.3 FACILITARE LE DISCUSSIONI

La discussione è centrale nel processo dell'Educazione alla Cittadinanza Globale. Fate particolare attenzione che tutti nel gruppo possano partecipare se lo desiderano. Usate parole, espressioni ed un linguaggio comuni al gruppo e spiegate le parole che non sono familiari. Assicuratevi che ci sia un equilibrio tra gli aspetti locali e globali cosicché le persone possano vedere il legame tra l'argomento e la loro vita.

3.3 LE FASI DEL PERCORSO

INGAGGIO

Accettare la sfida di parlare insieme di SDGs

SCOPERTA

Conoscere l'Agenda 2030 e gli SDGs

DECOSTRUZIONE

"Smontare" convinzioni e preconcetti sulle 5P, i cinque concetti chiave dello Sviluppo Sostenibile

4 NUOVO CONTESTO

Contestualizzare le 5P alla luce delle sfide poste dal contesto globale

FUTURO

Sviluppare insieme proposte di attivazione

LO SVILUPPO FASE PER FASE TRAMITE LE UNITA' DI APPRENDIMENTO

FASI	DOMANDE GUIDA	ATTIVITÀ	TEMPO RICHIESTO	OBIETTIVI DELL'AGENDA 2030	CONOSCENZE - COMPETENZE - AMBITI	POSSIBILI DISCIPLINE DA COLLEGARE
AGGIO	1. Cosa vuol dire sostenibilità? (PER ICEBREAKER IN MOVIMENTO) 2. Cosa significa avere un'agenda comune? (PER ICEBREAKER RIFLESSIVO)	1. Icebreaker In movimento: esercizi di equilibrio (da soli, in coppia, in tre, tutta la classe). 2. Icebreaker più riflessivo: Il gioco dell'Agenda (da soli, in coppia, in tre, in cinque, tutta la classe).	15 min.	Queste due attività mirano a "riscaldare" l'ambiente e il gruppo, in modo da preparare un clima sereno per l'intero percorso. Inoltre, entrambe vogliono suscitare la curiosità dei partecipanti, non da un punto di vista solo cognitivo ma soprattutto da un punto di vista socio-relazionale. 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12 - 13 - 14 - 15 - 16 - 17 CONOSCENZE: Conoscere il significato di sostenibilità e sviluppo sostenibile - Conoscere il significato di ONU e di Agenda ONU COMPETENZE: Saper definire il concetto di sostenibilità nelle sue tre dimensioni - Saper	l'ambiente e il gruppo, in modo da preparare un clima sereno per l'intero percorso. Inoltre, entrambe vogliono suscitare la curiosità dei partecipanti, non da un punto di vista solo cognitivo ma soprattutto da un punto di vista	EDUCAZIONE FISICA - ITALIANO - STORIA - SCIENZE
S S	Che cosa è successo? Che cosa abbiamo imparato? Cosa significa avere un'Agenda condivisa tra 193 Stati? Che cosa significa sostenibilità? Perchè ci riguarda?	Brainstorming	15 min.			
	Vuoi continuare il percorso insieme a noi?	Patto formativo	15 min.		spiegare la difficoltà di un processo di negozia- zione internazionale AMBITI EDUCAZIONE CIVICA: 1 e 2	
	Sei capace di entrare nei panni di qualcun altro? E camminare al suo passo? Siamo davvero tutti uguali?	Gioco: Fa' un passo avanti	45 min.		CONOSCENZE: Conoscere il significato di diritto e dovere - Conoscere la differenza tra diritto e	
	Cosa è successo? Come vi siete sentiti? Cosa abbiamo imparato dal gioco?	Restituzione su esiti del gioco	15 min.	-	privilegio COMPETENZE: Saper spiegare cosa significa disuguaglianza e violazioni dei diritti umani - Essere in grado di spiegare quali sono alcuni diritti dei ragazzi/e secondo la CRC e saper collegare queste conoscenze a quelle relative alla Costituzione Italiana alla Dichiarazione dei diritti umani e all'Agenda 2030 - Aver compreso dove si possono cercare informazioni sugli Obiettivi dell'Agenda 2030 e saper motivare perchè essi	
XTA	Quali carte "OPPORTUNITA" potrebbero fare arrivare tutti i personaggi alla fine del campo da gioco? Cosa significa garantire a tutti i personaggi i diritti?	Scriviamo le carte opportunità	30 min.			
OPE	Cosa sono gli SDGs dell'Agenda ONU per il 2030? Perchè sono importanti?	Scopriamo cosa sono gli SDGs	60 min.	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12 - 13 - 14 - 15 - 16 - 17		STORIA - GEOGRAFIA - ITALIANO
SC	Alternativa: GIOCO DI RUOLO	Assemblea ONU	90 min.		CONOSCENZE: Conoscere i meccanismi di funzionamento delle Istituzioni Internazionali - Conoscere come funziona l'Assemblea Generale ONU COMPETENZE: Saper spiegare perchè un obiettivo dell'Agenda ONU è importante - Saper collegare un obiettivo al contesto di un determinato territorio - Aver sperimantato quali possono essere le conflittualità e le difficoltà inerenti all'applicazione dei 17 SDGs	
	Cibo e diversità: Indovina la spesa e da chi andresti a cena?	Le spese nel mondo	60 min.			
Ш Z	Quanti pianeti usi nella tua vita?	Quanti pianeti ti occorrono per essere felice?	45 min.		CONOSCENZE: Conoscere cosa significa diritto al cibo e diritto all'accesso all'acqua potabile - Conoscere cosa significa impronta ecologica - Conoscere cosa significa filiere agroalimentari	
RUZION	Quanto pesano 8 miliardi di persone sul Pianeta Terra? E quanto pesano solo gli Stati Uniti?	Indovina il tuo piedone	45 min.	1 - 2 - 6 - 12 - 13 - 14 - 15	conoscere cosa significa ninere agroammentari sostenibili COMPETENZE: Saper spiegare qual è la differenza tra denutrizione e malnutrizione - Sapere collegare il concetto di impronta ecologica con la propria vita quotidiana e essere in grado di ricercare dati a riguardo AMBITI EDUCAZIONE CIVICA: 1, 2 e 3	ARTE - STORIA - GEOGRAFIA - SCIENZE - MATEMATICA - RELIGIONE
TS -	Come si misura la ricchezza? E come è distribuita?	Gioco delle sedie	60 min.		CONOSCENZE: Conoscere come si misura la	
8	Cosa significa bene necessario?	La piramide di Maslow	45 min.	3-4-5-8	ricchezza in termini economici e da cosa deriva - Conoscere quali sono i limiti dell'attuale modello economico	MATEMATICA - ITALIANO -
Ĭ D	Perché si dice che la Terra ci è stata data in prestito dai nostri figli?	La terra ci è data in prestito dai nostri figli	45 min.	- 10 - 11 - 17	COMPETENZE: Saper distinguere tra bisogni necessari e non necessari - Essere in grado di esprimere con le proprie parole il concetto di giustizia intergenerazionale AMBITI EDUCAZIONE CIVICA: 1 e 2.	GEOGRAFIA - RELIGIONE

TEMPO RICHIESTO	OBIETTIVI DELL'AGENDA 2030	CONOSCENZE - COMPETENZE - AMBITI	POSSIBILI DISCIPLINE DA COLLEGARE
15 min.	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12 - 13 - 14 - 15 - 16 - 17	Queste due attività mirano a "riscaldare" l'ambiente e il gruppo, in modo da preparare un clima sereno per l'intero percorso. Inoltre, entrambe vogliono suscitare la curiosità dei partecipanti, non da un punto di vista solo cognitivo ma soprattutto da un punto di vista socio-relazionale.	EDUCAZIONE FISICA - ITALIANO - STORIA - SCIENZE
15 min.		CONOSCENZE: Conoscere il significato di sostenibilità e sviluppo sostenibile - Conoscere il significato di ONU e di Agenda ONU COMPETENZE: Saper definire il concetto di sostenibilità nelle sue tre dimensioni - Saper spiegare la difficoltà di un processo di negozia-	
15 min.		zione internazionale AMBITI EDUCAZIONE CIVICA: 1 e 2	
45 min.		CONOSCENZE: Conoscere il significato di diritto e dovere - Conoscere la differenza tra diritto e	
15 min.		privilegio COMPETENZE: Saper spiegare cosa significa disuguaglianza e violazioni dei diritti umani -	
30 min.		Essere in grado di spiegare quali sono alcuni diritti dei ragazzi/e secondo la CRC e saper collegare queste conoscenze a quelle relative alla Costituzione Italiana alla Dichiarazione dei diritti umani e all'Agenda 2030 - Aver compreso dove si possono cercare informazioni sugli Obiettivi	
60 min.	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12 - 13 - 14 - 15 - 16 - 17	dell'Agenda 2030 e saper motivare perchè essi sono indivisibili, rivoluzionari, universali AMBITI EDUCAZIONE CIVICA: 1, 2 e 3	STORIA - GEOGRAFIA - ITALIANO
90 min.		CONOSCENZE: Conoscere i meccanismi di funzionamento delle Istituzioni Internazionali - Conoscere come funziona l'Assemblea Generale ONU COMPETENZE: Saper spiegare perchè un obiettivo dell'Agenda ONU è importante - Saper collegare un obiettivo al contesto di un determinato territorio - Aver sperimantato quali possono essere le conflittualità e le difficoltà inerenti all'applicazione dei 17 SDGs	
60 min.			
45 min.	1 2 6	CONOSCENZE: Conoscere cosa significa diritto al cibo e diritto all'accesso all'acqua potabile - Conoscere cosa significa impronta ecologica - Conoscere cosa significa filiere agroalimentari	
45 min.	1 - 2 - 6 - 12 - 13 - 14 - 15	sostenibili COMPETENZE: Saper spiegare qual è la differenza tra denutrizione e malnutrizione - Sapere collegare il concetto di impronta ecologica con la propria vita quotidiana e essere in grado di ricercare dati a riguardo AMBITI EDUCAZIONE CIVICA: 1, 2 e 3	ARTE - STORIA - GEOGRAFIA - SCIENZE - MATEMATICA - RELIGIONE
60 min.		CONOSCENZE: Conoscere come si misura la	
45 min.	3-4-5-8	ricchezza in termini economici e da cosa deriva - Conoscere quali sono i limiti dell'attuale modello economico	MATEMATICA - ITALIANO -
45 min.	- 10 - 11 - 17	COMPETENZE: Saper distinguere tra bisogni necessari e non necessari - Essere in grado di esprimere con le proprie parole il concetto di giustizia intergenerazionale AMBITI EDUCAZIONE CIVICA: 1 e 2.	GEOGRAFIA - RELIGIONE

	Di chi sono le risorse naturali?	Gioco delle risorse
<u> </u>	Da dove provengono le cose?	La storia di una lattina di COCA COLA e la carta d'identità degli oggetti
ő	Che cosa significa che il Pianeta Terra ha dei limiti?	Come si vede la Terra dallo spazio?
N N	Che cos'è il conflitto?	Conflitti interpersonali
COSTRUZION	Dove sono le guerre nel mondo?	Le guerre nel mondo
DECC	Che differenza c'è tra vincere in pochi e vincere assieme?	La scalata alla ricchezza e al potere
	A chi presteresti la tua bicicletta?	Una bici da prestare
	Che cosa significa partecipare?	Sulla scala
CONTEST	Quali sono le tue idee per far germogliare il futuro?	Semi di futuro
NO CO	Ci sono esempi di attivisti che lavorano per un mondo migliore senza usare le armi?	Eroine e eroi
NOVO I	Che cosa significa inventarsi nuove idee per cambiare i sistemi di produzione e consumo?	Alla scoperta delle "R" perdute
Z	Chi deve cambiare e cosa?	Good News
		Proposta 1) Lavorare con la consulta scolastica per raccogliere idee e proposte sugli SDGS da portare nelle sedi istituzionali (es. Comune) Proposta 2) Scegliere 3 obiettivi di sviluppo sostenibile e lavorare per classe, sperimentando un modello semplificato delle Commissioni Parlamentari: studio del tema, stesura proposte, presentazione agli organi scolastici
FUTURO	Quali idee vogliamo mettere in campo? Quale contributo vogliamo dare?	Proposta 3) Creare una redazione giornalistica di classe che si occupi della ricerca e della condivisione di informazioni attendibili su uno o più obiettivi di sviluppo anche attraverso l'utilizzo delle tecnlogie digitali (es. podcast)
		Proposta 4) Ricerca-azione sul ciclo dei rifiuti nella propria classe/scuola: quanti rifiuti produciamo in classe in una settimana? Quanti di questi si possono riciclare? Possiamo produrne meno? In che modo?
		Proposta 5) Sviluppare un'idea sostenibile concreta a scuola dopo aver fatto un'intervista ad un'azienda virtuosa oppure ad un'associazione del territorio (es. Armadio solidale dell'usato, orto condiviso, merende salutari, aula di autogestione, una ludoteca interculturale a scuola)

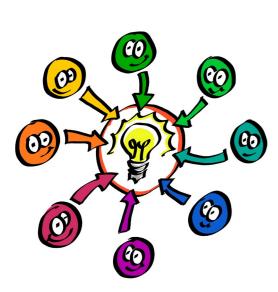
50 min.		CONOSCENZE: Conoscere cosa significa biocapacità della terra - Conoscere cosa significa	
60 min.	3 - 7 - 9 - 12 - 13 - 14 - 15	antropocene COMPETENZE: sapersi informare, facendo degli esempi a riguardo, su quali sono gli impatti	MATEMATICA - SCIENZE - ITALIANO - STORIA - ARTE - GEOGRAFIA
40 min.	13 - 14 - 13	ambientali delle filiere produttive e saperli collegare a quelli sociali AMBITI EDUCAZIONE CIVICA: 2 e 3	SIGNIA ARTE GEOGRAFIA
90 min.		CONOSCENZE: Conoscere quali sono le cause dei conflitti interpersonali - Conoscere quali possibili cause sono scatenanti nelle guerre	ITALIANO - RELIGIONE - GEOGRAFIA - STORIA - TEATRO
60 min.	4 - 10 - 13 - 16 - 17	COMPETENZE: Capire quali sono le motivazioni dell'altro e saper disinnescare alcuni meccanismi di conflitto - Saper collegare questa riflessione alla dimensione virtuale dei conflitti. AMBITI EDUCAZIONE CIVICA: 1, 2 e 3	
90 min.	1 - 4 - 8 - 10 - 17	CONOSCENZE: Conoscere il significato di privilegio, disuguaglianza e di squilibrio di potere - Conoscere cosa significa pregiudizio e stereotipo COMPETENZE: Saper spiegare con le proprie parole quali meccanismi sono alla base delle disuguaglianze - Saper esprimere e prendere	ITALIANO - MATEMATICA - GEOGRAFIA - STORIA
60 min.		coscienza dei propri sterotipi e pregiudizi AMBITI EDUCAZIONE CIVICA: 1, 2 e 3	
60 min.	1 - 2 - 6 - 12 - 13 - 14 - 15	CONOSCENZE: Sapere cosa significa partecipare alla vita della comunità COMPETENZE: Conoscere i luoghi in cui sono possibili degli spazi di partecipazione per i giovani AMBITI EDUCAZIONE CIVICA: 1, 2 e 3	ITALIANO - MATEMATICA - STORIA
30 min.	3 - 4 - 5 - 8 - 10 - 11 - 17	CONOSCENZE: Sapere come funziona la democrazia rappresentativa e la democrazia rappresentativa e la democrazia rappresentativa a Scuola COMPETENZE: Saper motivare le proprie proposte e le proprie priorità - Saper ricercare alcuni contenuti relativi alle decisioni scolatische e comunali (consigli dei ragazzi) online AMBITI EDUCAZIONE CIVICA: 1, 2 e 3	
60 min.	4 - 10 - 13 - 16 - 17	CONOSCENZE: Sapere cosa significa attivismo - Sapere cosa significa non violenza e disobbedienza civile COMPETENZE: Saper ricercare in modo automomo informazioni rispetto alla storia personale di alcuni attivisti - Saper argomentare le proprie scelte AMBITI EDUCAZIONE CIVICA: 1, 2 e 3	ITALIANO - STORIA - GEOGRAFIA - ARTE -
60 min.	3 - 7 - 9 - 12 - 13 - 14 - 15	CONOSCENZE: Conoscere che significato hanno le parole riuso, riciclo e riutilizzo, alla luce dell'economia circolare e dello sviluppo sostenibile COMPETENZE: essere in grado di proporre soluzioni creative, lavorando in gruppo AMBITI EDUCAZIONE CIVICA: 1 e 2	RELIGIONE
90 min.	1 - 4 - 8 - 10 - 17	CONOSCENZE: Conoscere quali sono gli SDGs - Conoscere cosa significa redazione giornalistica e come può essere influenzata COMPETENZE: saper collegare gli SDGs alle notizie - Saper interpretare l'informazione e ricercare autonomamente contenuti AMBITI EDUCAZIONE CIVICA: 2 e 3	
5 h	///-		
5 h		LEGENDA	
5 h		5P - PERSONE	5P - PARTNERSHIP
5 h		5P - PROSPERITÀ	5P - PIANETA
5 h		5P - PACE	

FASE 1. INGAGGIO

La FASE di INGAGGIO è un momento fondamentale di ogni percorso di Educazione alla Cittadinanza Globale, nel quale dobbiamo catturare l'attenzione degli studenti. Per questo motivo lo spazio gioca un ruolo primario: la disposizione ideale è con i banchi appoggiati lungo il perimetro della classe, le sedie poste in mezzo a semicerchio lasciando vuoto lo spazio al centro e orientando l'arco verso la LIM, la lavagna classica o la parete in cui lavoreremo con supporti video.

MODIFICARE LO SPAZIO in questo modo ha lo scopo di incuriosire i ragazzi e le ragazze e creare attesa, spezzare la routine giornaliera a cui sono abituati e predisporli a una attività di tipo cooperativo dove ognuno di loro avrà spazio per contribuire ed esprimersi nella massima tranquillità.

Modificare lo spazio si lega anche ad un'altra importante intuizione che possiamo riassumere con le parole di Mahatma Gandhi: "Il mezzo può essere paragonato a un seme, il fine a un albero; e tra il mezzo e il fine vi è appunto la stessa inviolabile relazione che vi è tra il seme e l'albero."



Come facciamo quindi ad educare cittadini attivi in uno spazio che chiede loro di essere fermi e zitti? Come facciamo ad educare alla cittadinanza democratica quando lo spazio comunica gerarchia e dovere di sottostare ai comandi? Come facciamo a stimolare la creazione di alternative, se lo spazio e le attività di cui ci occupiamo ricalcano fedelmente lo status quo? In tutte le attività proposte nel KIT, questa riflessione deve essere trasversale. Per non poter dimenticare che fini e mezzi devono essere coerenti tra loro, ogni attività dovrà sì partire da obiettivi ben calibrati sul tempo e sul gruppo classe, ma anche da modalità che sappiano effettivamente stimolare (verbalmente e non verbalmente) i giovani a diventare cittadini attivi e responsabili.

Il passo successivo è partire con un'attività rompighiaccio (ICE-BREAKER) che introduca, senza alcun preambolo, il tema che sarà cornice e filo conduttore del nostro percorso. Questa tecnica serve ad agganciare da subito l'attenzione della classe e attivare i ragazzi e le ragazze. La stessa attività è, al contempo, utile a presentarsi secondo una modalità che non annoi i partecipanti, per questo consigliamo una presentazione reciproca breve, anche se poco esaustiva.

Due esempi di ICE BREAKERS da cui partire:

Qui di seguito riportiamo due esempi di ICE-BREAKER che possano fungere da ispirazione o da esempio, ma che non pretendono certamente di esaurire tutte le possibili altre piste, che il formatore potrà proporre liberamente al gruppo/classe.

Ice-breaker "in movimento"

DURATA

Esembio

MATERIALI

15 min

- Musica di accompagnamento
- Cartellone e pennarelli per appuntare le risposte

Obiettivo: Agganciare da subito l'attenzione della classe e attivare i partecipanti sui temi che verranno trattati.

Domanda guida: Cosa vuol dire sostenibilità?

Svolgimento: La parola sostenibilità ha la radice comune al verbo sostenere, e allora, iniziamo dallo sperimentare cosa significa sostenere e sostenerci. Partiamo da qualche esperimento fisico (eventualmente accompagnati da una musica adatta):

DA SOLI: la posizione dell'albero nello YOGA (per almeno 2 minuti, prima di una fase di rilassamento); IN DUE: esercizio di equilibrio schiena contro schiena;

IN TRE: la sedia (due ragazzi incrociano le braccia per creare una sedia e il terzo si siede, venendo sollevato);

TUTTA LA CLASSE (solo laddove fosse possibile): esercizio di equilibrio di gruppo.

Domande chiave:

- Che cosa avete sperimentato?
- Quale degli esercizi è stato il più difficile?
- Che cosa è stato necessario per sostenerci e per sostenere?
- Ora proviamo a sederci e raccogliere le nostre idee su ciò che significa sostenibilità.

Ice-breaker riflessivo

DURATA

Esembio

MATERIALI

15 min

• Cartellone e pennarelli per appuntare le risposte o LIM

Obiettivo: Sperimentare che l'accordo si può raggiungere senza rinunciare alle proprie idee, accettando però quelle degli altri, quando le loro argomentazioni sono convincenti. Questa attività abitua a esporre le proprie idee in modo convincente.

Domanda guida: Cosa vuol dire avere un'agenda comune?

Svolgimento: Chiedere ai partecipanti di pensare a ciò che vorrebbero fare domani e scriverlo sulla loro Agenda, in un minuto, usando una sola parola. Successivamente formare delle coppie, ognuna delle quali deve trovare in due minuti un accordo su ciò che si potrebbe fare nei prossimi giorni (vale solo un'idea). A questo punto, unendo due coppie, si formano dei quartetti: ogni quartetto ha tre minuti per decidere cosa fare quest'estate. Si continua (aumentando sempre il tempo al crescere dei gruppi) finché i partecipanti sono divisi in due squadre: a questo punto si deve cercare un accordo globale per ottenere sette parole valide per tutti.

Note: devono essere parole e non frasi.

Dopo quest'attività i partecipanti si siedono in cerchio e il formatore potrà stimolarli nel debriefing con alcune domande chiave:

- Che cosa è successo? Cosa abbiamo imparato?
- È stato difficile prendere decisioni assieme?
- Qual è stata la cosa più difficile?

Dopo l'ice-breaker, il formatore propone ai partecipanti un BRAINSTORMING (letteralmente tempesta di cervelli) per rispondere alle domande: "Immaginate un'Agenda Globale per tutto il mondo, che fissa gli impegni di 193 Stati, imprese e cittadini fino al 2030. Qual è secondo voi la parola chiave che riporterebbe questa Agenda? (calcare l'attenzione sulla parola sostenibilità, soprattutto se si è fatto il secondo ice-breaker)"

DURATA

MATERIALI

15 min

- Cartellone grande
- Fogli piccoli o post-it
- Pennarelli

Domande quida: Cosa è successo? Che cosa abbiamo imparato? Cosa significa avere un'Agenda condivisa tra 193 Stati? Che cosa significa sostenibilità? Perchè ci riquarda?

Spiegazione: Ogni attività di brainstorming si basa sul contributo o sul punto di vista spontaneo di ogni partecipante. Ogni idea può derivare, ovviamente, dalle preconoscenze e vissuti personali e dalle associazioni di idee con gli altri. Per ottenere, quindi, la piena partecipazione di tutti è indispensabile seguire qualche accorgimento:

- Definire e scrivere chiaramente il problema o l'argomento su cui focalizzare il brainstorming su un cartellone (lavagna di carta), sistemato dove tutti lo possano vedere.
- Chiedere alle persone di contribuire con le loro idee. Il formatore appunta le idee con parole singole o frasi corte. Le ripetizioni non vanno appuntate, meglio sottolineare la parola.
- Incoraggiare un clima inclusivo, non giudicante e non valutativo, che incentivi tutti i partecipanti a dare il loro contributo. A questo proposito, è opportuno che il formatore non partecipi attivamente all'attività ma lasci che le opinioni prendano forma nel gruppo. Solo all'occorrenza, potrà chiarire ulteriormente l'argomento in esame, se non fosse chiaro, o aggiungere domande che stimolino ulteriormente la partecipazione.

Il brainstorming può essere svolto a gruppi o in plenaria, in entrambi i casi i partecipanti devono avere a disposizione un cartellone. È possibile anche lasciar loro dei post-it in modo che scrivano le idee o le parole e li attacchino sulla lavagna da soli. Il vantaggio di questo secondo metodo è che i partecipanti possano pensare tranquillamente alla propria parola, senza essere influenzati dalle idee degli altri.

Ad attività conclusa, il formatore può esaminare il cartellone ove sono appuntati i pensieri del gruppo. Potrà collegare fra loro alcune parole, individuando incertezze o nodi concettuali, e elaborare insieme al gruppo le idee creative emerse.

Il trucco del mestiere: È importante che i partecipanti sentano di poter dire la prima cosa che salta loro in mente (anche quella che può sembrare stupida o non azzeccata). Stiamo infatti parlando di una tempesta di cervelli! Attenzione quindi a non perdere tempo all'inizio con troppe domande o discussioni che blocchino il clima creativo. È importante inizialmente dare valore all'aspetto quantitativo delle idee e non alla loro qualità. Fermate il brainstorming quando le idee stanno finendo.

IL PATTO FORMATIVO

Una volta avvenuta l'attivazione della classe il formatore può presentare le regole del percorso. Poche e chiare.

- 1. Intervenite tutte le volte che volete: alzate la mano e prendete la parola per esprimere il vostro pensiero. Non ci sono risposte giuste o sbagliate e non sarete giudicati per ciò che dite. È fondamentale che questa regola venga seguita innanzitutto dal formatore: alle risposte dei partecipanti non replicherà in termini di "sì è giusto/no è sbagliato", ma problematizzando e chiedendo piuttosto: "da dove proviene questa convinzione? Siamo tutti d'accordo con l'affermazione fatta? Proviamo a vederla da altri punti di vista?". Se si riesce a preservare un contesto non giudicante sia tra formatore e partecipanti che tra pari, allora il percorso potrà svilupparsi in piena libertà e coinvolgere tutti nell'ascolto che nel ragionamento
- 2. Non interrompetevi tra di voi: c'è spazio per tutti, a patto di regalarci ascolto gli uni con gli altri. Proprio perché ogni contributo è importante dobbiamo ricordarci che non possiamo monopolizzare il tempo del gruppo interrompendo chi sta parlando. Il confronto può esserci soltanto se prima ascoltiamo con attenzione ciò che gli altri hanno da dire.

Queste due regole, semplici, ma basilari ci accompagneranno per tutto il percorso e sarà compito del formatore richiamarle quando l'attenzione calerà o qualora la discussione tenda a diventare non più costruttiva.

FASE 2. SCOPERTA

"Cosa sono ali SDGs dell'Agenda ONU per il 2030 e perché sono importanti?". La fase di scoperta parte da questa domanda e, attraverso un gioco di ruolo, spinge i ragazzi e le ragazze a mettersi nei panni di un loro coetaneo di diversa estrazione sociale e provenienza, coltivando l'empatia. L'obiettivo è aiutare a riflettere sul concetto di equaglianza, opportunità e diritti per arrivare a comprendere il valore degli SDGs.

Fa' un passo avanti

DURATA 90 min

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17

SDGs

MATERIALI

• Elenco situazioni/diritti · Gessetti o scotch di carta per la linea dei diritti

ALLEGATI

• Carte di ruolo e situazioni

Obiettivo: Lo scopo del gioco è quello di provare a mettersi nei panni di un bambino/a o ragazzo/a di diversa estrazione sociale e provenienza, coltivando l'empatia. Si sperimenta in questo modo cosa significa esclusione sociale, discriminazione, garanzia o privazione dei diritti dei ragazzi. Il gioco può essere adattato a un diritto particolare (es. diritto all'educazione, focus: povertà educativa)

Domanda quida: Sei capace di entrare nei panni di qualcun altro? E camminare al suo passo? Siamo davvero tutti uguali?

Svolgimento: Il formatore dovrà innanzitutto delimitare il campo da gioco, tracciando due linee piuttosto lunghe sul pavimento (la linea di partenza e la linea dei diritti). Ogni partecipante riceverà una carta di ruolo che non dovrà far vedere a nessun altro. Il formatore inviterà i partecipanti a sedersi per terra e a dedicare 5 minuti all'immedesimazione nel ruolo ricevuto. Per dare tempo a tutti di entrare nel ruolo si può pensare di offrire loro come spunto la recitazione: immaginate di essere degli attori e dover recitare un ruolo. Bene, prima di "calarvi nel personaggio" vi è richiesto di immaginarvelo (occhi, naso, espressione...). Si può suggerire ai partecipanti di chiudere gli occhi, dandogli un minuto per pensare al loro personaggio. Quando tutti saranno pronti apriranno gli occhi e il gioco avrà inizio (Come vivi? Com'è la tua casa? Come sono i tuoi genitori, etc.). A questo punto i partecipanti si allineano uno a fianco all'altro sulla linea di partenza, il formatore legge una serie di situazioni. Ogni volta che i partecipanti rispondo "Sì" all'affermazione (devono farlo solo a mente) fanno un passo avanti, in caso contrario stanno fermi dove sono. Tra una situazione e l'altra il formatore fa una piccola pausa di modo che i partecipanti possano osservare le posizioni degli altri e la propria in relazione a quella degli altri. Infine, si invitano i partecipanti a prendere nota della propria posizione e si danno un paio di minuti per uscire dal gioco e iniziare il debriefing insieme.

Si può pensare che alcuni partecipanti ricevano le carte di ruolo e quindi partecipino attivamente al gioco mentre altri svolgano il ruolo di osservatori. Saranno questi osservatori internazionali a parlare per primi e iniziare il debriefing (Cosa è successo? Come vi siete sentiti? Cosa abbiamo imparato dal gioco?). Chiedere poi ai ragazzi che hanno partecipato attivamente come si sentivano quando procedevano (o non procedevano), chi faceva più spesso passi in avanti. I partecipanti possono provare a indovinare le carte ruolo degli altri. Come conclusione, è utile chiedere se il gioco rispecchia in qualche modo la società reale.

Successivamente, dedicare 30 minuti all'attività delle "Opportunità": Il formatore fa completare ai partecipanti delle carte "opportunità" che permettono a tutti i partecipanti di raggiunger la linea dei diritti: Quali carte "OPPORTUNITA" potrebbero fare arrivare tutti i personaggi alla fine del campo da gioco? Cosa significa garantire a tutti i personaggi i diritti?

Un buon consiglio: Prima di iniziare il gioco create un'atmosfera calma (volendo, con musica soft di sottofondo) per dare tempo ai partecipanti di immedesimarsi nel personaggio. Quindi, chiedete ai partecipanti di rimanere in silenzio per tutta la durata del gioco, sarà lo spazio a rendere visibili le differenze.

Assemblea ONU

DURATA

90 min

SDGs

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17

MATERIALI

- Carte di ruolo Sagoma del simbolo delle Nazioni Unite
- Vestiti e campanella per dare parola e stoppare le discussioni
- Cartellone o LIM

ALLEGATI

- Carte di ruolo
- Simbolo delle Nazioni Unite

Obiettivo: il gioco di ruolo vuole stimolare i partecipanti a prendere conoscenza delle dinamiche internazionali, degli interessi che ogni Paese può avere, delle disuguaglianze e disparità, sia in termini economici, sia politici, sia socio-ambientali.

Svolgimento: L'attività è un vero e proprio gioco di ruolo. Il formatore avrà cura di creare un ambiente che ricordi quello dell'Assemblea ONU. Si possono portare alcune foto di New York in classe, si può navigare su Google Maps per vedere dove si trova la Sede dell'ONU. Sarà necessario fare un breve preambolo sulla nascita e sulla funzione dell'ONU. Ogni partecipante diverrà - grazie a una carta di ruolo - un rappresentante dell'ONU durante l'Assemblea Generale. Sulla carta di ruolo sono riportati, il nome e cognome, la bandiera dello Stato, alcune minime informazioni. Potrà essere necessario lasciare a disposizione della classe alcuni vestiti chiave (es. cravatte, baffi, parrucche), un planisfero, alcuni libri di geografia da consultare oppure la possibilità di fare una ricerca online. Il formatore lascerà 15 minuti a ciascun partecipante per "entrare" nel ruolo. A questo punto tutti si siederanno in assemblea (oppure si collegheranno online dopo una breve interruzione da 15 minuti) e il Presidente dell'Assemblea darà il via alle proposte. Ciascun partecipante avrà l'obiettivo di proporre un obiettivo cardine per il proprio Paese ma che tutti i 193 Stati dovranno rispettare. Le votazioni sono aperte dopo la singola proposta e sono prese a maggioranza di 2/3. Il Presidente, aiutato da un Segretario Generale, avrà il compito di scandire i tempi e il Segretario Generale di scrivere su un foglio (materiale o online) gli obiettivi votati per maggioranza di 2/3.

Dopo 30 minuti di Assemblea, il Segretario Generale leggerà gli Obiettivi, che verranno poi confrontati-grazie all'attività seguente-con quelli dell'Agenda 2030 effettiva.

Un buon consiglio: È importante che il gioco sia appassionante e divertente; allo stesso tempo, il formatore dovrà vigilare sul fatto che i Rappresentanti dei singoli Stati non diventino troppo stereotipati e semplificati. Un'idea per ovviare a questo rischio può essere quello di distribuire le carte di ruolo in modo che i partecipanti non conoscano il Paese di cui sono rappresentanti e, allo stesso tempo, vengano sollecitati dal formatore con alcune domande chiave (es. Puoi spiegarci meglio perché secondo te è importante per il vostro Paese questo aspetto? Come te ne sei accorto?)...

Scopriamo cosa sono gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs)

DURATA

Attività

SDGs

60 min 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10,

MATERIALI

Sagome degli SDGs Titoli di giornale e/o le

ALLEGATI

• Sagome degli SDGs

Obiettivo: L'attività mira a far conoscere ai partecipanti i 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile e a far capire loro in modo autonomo perché essi sono universali, inter-connessi e rivoluzionari.

Domanda guida: Cosa sono gli SDGs dell'Agenda ONU per il 2030? Perchè sono importanti? Svolgimento: Il formatore presenta in modo conciso l'Agenda 2030. Poi consegna a ogni partecipante (oppure a coppie, a seconda del numero) una sagoma di uno degli Obiettivi dell'Agenda 2030. La sagoma riporta su una faccia il simbolo dell'Obiettivo e il suo titolo, sull'altra una breve spiegazione dei traquardi. Il formatore lascia ai partecipanti il tempo necessario a leggere e capire bene il significato di ciò che hanno letto. Una volta che tutti hanno capito (anche dopo aver fatto le domande necessa-

partecipanti che ritengono che l'obiettivo che hanno ricevuto possa migliorare o abbia qualcosa a che fare con la notizia letta/fotografia scattata, alzeranno la sagoma in alto e spiegheranno perché. Se più partecipanti alzeranno la sagoma, il formatore chiederà loro perché e, quindi, si motiverà in che modo questi obiettivi sono tra loro intrinsecamente connessi

rie al formatore), il formatore scorre alcuni articoli di giornale oppure alcune fotografie (slide show). I

Un buon consiglio: L'attività sarà fatta in modo intuitivo e darà modo di essere approfondita lungo tutto il percorso. Deve rimanere appassionante e non divenire una spiegazione frontale.

Dopo aver scoperto cos'è l'Agenda 2030 e perché è importante, ora si tratta di andare più in profondità per riuscire a problematizzare gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile.

Attraverso la FASE di DECOSTRUZIONE, ciascuna P - Persone, Prosperità, Pianeta, Pace, Partnership viene "smontata" attraverso una serie di attività che hanno l'objettivo di stimolare una riflessione sui temi chiave dell'Agenda 2030.

Le attività proposte sono da intendersi come complementari, in quanto contribuiscono tutte ad avviare un approfondimento dei temi e dell'impatto che ciascuno di noi ha sul Pianeta.

PERSONE

Le spese nel mondo

DURATA SDGs MATERIALI Cartelloni Pennarelli 60 min 2, 6, 10, 12, 13, 15 Foto di DAILY BREAD di Gregg Segal¹⁶

Obiettivo: Avviare una riflessione, tramite l'osservazione di immagini, su temi legati al cibo (sovranità alimentare, squilibri alimentari, globalizzazione di un solo modello alimentare ecc...)

Domanda quida: Cibo e diversità: Indovina la spesa...e da chi andresti a cena?

Svolgimento: Il formatore mostra ai partecipanti alcune foto del progetto Daily Bread del fotografo Gregg Segal, da un minimo di 5/6 foto con protagonisti e cibi eterogenei, a seconda del tempo a disposizione si possono mostrare tutte le foto del progetto. Le foto scattate da Segal ritraggono infatti bambini provenienti da tutto il mondo, contornati dai loro pasti tipo della settimana, a restituire alcuni spaccati di abitudini alimentari, più o meno diversificati fra loro. Il formatore guida quindi la discussione, che andrà a toccare tematiche come le nostre abitudini alimentari (spesso standardizzate su un unico modello), il diritto al cibo, la produzione su larga scala dei prodotti alimentari (da parte soprattutto di multinazionali), che comporta una produzione esponenziale di rifiuti e impatta sull'ambiente nel corso dei processi produttivi, gli squilibri alimentari (denutrizione e malnutrizione). Il formatore può tenere traccia della discussione collettiva su un cartellone così che possa rimanere da "memoria" ai partecipanti al termine dell'attività.

Alla fine dell'attività, prevedere il debriefing.

Un buon consiglio: alcune domande guida per rompere gli indugi e iniziare il dibattito possono es-

- Cosa mangia il protagonista della foto nella sua settimana tipo?
- Com'è il packaging (e quindi se ne può dedurre la provenienza) dei cibi?
- Quale può essere l'impronta ecologica della sua spesa? Avrà un alto o basso impatto ambientale?

Quanti pianeti ti occorrono per essere felice? (Test sull'impronta ecologica)

DURATA SDGs MATERIALI ALLEGATI · Cartellone e pennarelli 45 min 2, 6, 10, 12, 13, 15

• Test dell'impronta ecologica personale e griglia punteggi

Obiettivo: Sperimentare in prima persona alcuni dei criteri con cui viene misurata la nostra impronta ecologica, imparare il concetto di Impronta Ecologica, Overshoot Day, e in generale di sostenibilità ambientale.

per le soluzioni finali

Domanda guida: Quanti pianeti usi nella tua vita?

Svolgimento: Ai partecipanti viene distribuita una copia del test per la misurazione dell'impronta ecologica personale (la versione allegata è costruita sulla base del test dell'Ecological Footprint Network) e una griglia che indica come calcolare il punteggio finale. Al termine della compilazione individuale l'animatore chiede ai partecipanti di condividere alcuni risultati e svela i range per capire a "quante terre" corrispondono i punteggi totalizzati, vale a dire, se tutti vivessimo con un punteggio x, quanti pianeti Terra avremmo bisogno per soddisfare i nostri stili di vita? Il formatore fornisce poi alcuni dati salienti (il valore medio dell'impronta ecologica in Italia e il valore di quella ideale, la definizione di biocapacità) e si possono indicare insieme ai partecipanti, aiutandosi con gli aspetti dei nostri stili di vita analizzati nel test, alcune soluzioni per abbassare la nostra impronta ecologica personale.

Un buon consiglio: Alla fine del gioco è importante impostare una riflessione condivisa che non sia giudicante nei confronti dei partecipanti.

Indovina il tuo piedone

Attività

Attività

DURATA	SDGs	MATERIALI	ALLEGATI
45 min	2, 6, 10, 12, 13, 15	 Scotch Gessetti colorati (mini- mo 4 colori) Carta di Peters 	Carte di ruolo

Obiettivo: Imparare il concetto di impronta ecologica e riflettere sui consumi del Nord e del Sud del

Domanda guida: Quanto pesano 8 miliardi di persone sul Pianeta Terra? E quanto pesano solo gli

Svolgimento: Il formatore traccia con lo scotch una griglia quadrata per terra con 7 quadratini per lato di 50 cm l'uno, in totale 3,5 m x 3,5 m. Ci si siede in cerchio attorno alla grigia e ogni partecipante è invitato a pescare una carta che descrive la sua situazione di consumatore, con nazionalità ed ettari di terreno che gli spettano, la legge a voce alta e prende possesso del suo spazio sulla griglia, colorando con un gesso i suoi quadratini. Quando tutti avranno letto le carte di ruolo e saranno posizionati sulla griglia, si passerà all'analisi della situazione (lo statunitense avrà da solo a disposizione 12 quadrati, mentre l'afgano e l'eritreo dovranno dividersi un quadrato in due!). Il formatore segna, con un colore diverso, due quadratini della griglia che rappresentano i due ettari dell'impronta ecologica ideale. Un buon consiglio: Per avviare una riflessione collettiva, fare riferimento alle seguenti domande:

- Cosa è emerso chiaramente?
- Quali riflessioni vi suscita il gioco?

¹⁶ Vedi https://www.avvenire.it/economia/pagine/gregg-segal-daily-bread

PROSPERITÁ

Gioco delle sedie

DURATA	SDGs	MATERIALI	ALLEGATI
60 min	3, 4, 5, 8, 10, 11, 17	CartelloniPennarelli	Tabelle di conversione

Obiettivo: Visualizzare fisicamente la proporzione PIL-popolazione nel mondo, e dunque introdurre i temi delle disuguaglianze sociali/economiche (anche contrapponendole alla distribuzione eterogenea delle risorse naturali).

Domanda guida: Come si misura la ricchezza? E come è distribuita?

Svolgimento (dati 2015/2017): Dopo aver fissato nei quattro angoli dell'aula dei cartelli con le diciture "Africa", "Asia", America latina", "Nord del mondo", si considera l'insieme delle sedie sulle quali sono seduti i partecipanti come se fosse la totalità del reddito mondiale e si procede secondo le due fasi seguenti

Fase 1: In ciascun angolo viene messo un numero di sedie calcolato in relazione alla percentuale del reddito di quell'area rispetto al reddito mondiale. Nel 2017 le percentuali erano le seguenti (si è proceduto a qualche arrotondamento): Africa = 3,01%; America latina = 4,78%; Asia = 36,22%; Nord del mondo = 55.97%.

Fase 2: In ciascun angolo viene fatto accomodare un numero di partecipanti calcolato in relazione alla percentuale di popolazione di quell'area rispetto alla popolazione mondiale. Nel 2015 i dati erano i seguenti. Africa = 16,7%; America latina = 5,64%; Asia = 59,86%; Nord del mondo = 18,31%. I partecipanti devono sedersi sulle sedie a disposizione (quindi per es. chi è nel Nord del Mondo potrà addirittura sdraiarsi unendo più sedie, o se si hanno a disposizione dei cuscini, mentre chi è in Asia avrà a disposizione meno di una sedia ciascuno). A questo punto avviare una discussione sulle cause di queste diversità e sulle conseguenze a livello pratico nella vita delle popolazioni delle 4 aree del mondo, eventualmente annotando i passaggi chiave su un cartellone.

Un buon consiglio: Facilitare la discussione facendo emergere le cause e le possibili soluzioni della disparità sperimentate. Far riflettere anche sulle disuguaglianze interne alle stesse aree geografiche. Per facilitare il debriefing vedere http://happyplanetindex.org/

La Piramide di Maslow

DURATA	SDGs	MATERIALI
45 min	3, 4, 5, 8, 10, 11, 17	 Piramide di Maslow da stampare o proiettare sulla LIM Cartellone e pennarelli per segnare le risposte dei ragazzi

Obiettivo: Avviare una riflessione collettiva sui bisogni degli esseri umani

Domanda guida: Cosa significa bene necessario?

Svolgimento: Il formatore presenta la Piramide spiegando che lo psicologo Abraham Maslow l'ha disegnata per spiegare quali sono i bisogni degli esseri umani. Alla base ci sono i bisogni fondamentali fisiologici (mangiare, dormire). Una volta soddisfatti questi, le persone si pongono il problema di come sentirsi sicuri e protetti. Il bisogno di dare e ricevere affetto si esprime quando i primi livelli sono coperti e tranquilli. In seguito, ci si può porre il problema di essere riconosciuti, stimati, apprezzati e infine quello di fare qualcosa che realizzi, che regali bellezza e armonia. Da questa piramide possiamo subito capire alcune cose. Ad esempio, se i bisogni primari non sono soddisfatti, non possiamo pensare ad altro, e non ci importa niente della bellezza, o di avere un riconoscimento, poiché ci preme mangiare e avere un tetto sulla testa.

Dopo la spiegazione, avviare col gruppo una riflessione collettiva, ponendo le seguenti domande:

- Cosa ne pensate di guesta mappa mentale?
- Possiamo riempire ogni termine con concetti concreti che ci aiutino a capire meglio?
- Dove pensate di trovarvi voi in questa piramide in questo momento della vostra vita?
- Conoscete altre persone o famiglie che vivono una realtà diversa dalla vostra?
- Volete tentare di capire dove si trovano nella piramide?
- Quando sentiamo che molti bambini di altri Paesi "non immaginano di poter avere un futuro", cosa pensate voglia dire?

Un buon consiglio: Per facilitare la partecipazione di tutti, prevedere piccoli gruppi di discussione e poi condivisione dei punti principali emersi in plenaria.

La terra ci è data in prestito dai nostri figli

DURATA	SDGs	MATERIALI
45 min	3, 4, 5, 8, 10, 11, 17	 Pennarelli Fogli da colorare: immagini che rappresentano la natura, le case, le attività, i giochi, il cibo, ecc. Eventuale musica di sottofondo per quando colorano

Obiettivo: Aumentare la comprensione della questione della finitezza delle risorse del pianeta e della solidarietà nei confronti delle generazioni future.

Domanda quida: Perché si dice che la Terra ci è stata data in prestito dai nostri figli?

Svolgimento: Il formatore divide la classe in due grandi gruppi: un gruppo viene denominato "dei genitori" e l'altro "dei figli". I due gruppi vengono invitati a sedersi per terra agli opposti della classe. Vengono distribuiti dei fogli con dei disegni da colorare, uguali per entrambi i gruppi. Ci devono essere le stesse immagini in entrambi i gruppi.

Viene raccontata una storia: "Adesso immaginiamo che al centro dell'aula ci sia un salto temporale di 25 anni, e che, anche se voi potete vedervi tra i due gruppi, in realtà vi separano due decenni. L'unica differenza che c'è tra di voi è che un gruppo vive 25 anni prima, mentre l'altro gruppo 25 anni dopo. I disegni che vi sono stati distribuiti rappresentano il mondo in cui vivete: vedete? Ora ciascuno dei due gruppi ha esattamente le stesse immagini. Proviamo adesso a capire come queste immagini si possono riempire a seconda che viviate 25 anni prima, quindi siate nel gruppo "dei genitori", o 25 anni dopo, e guindi siate nel gruppo "dei figli".

Vengono invitati a darsi le spalle tra i due gruppi, in modo tale che non possano vedere che cosa fa l'altro gruppo.

Si distribuiscono i pennarelli prima al gruppo dei genitori e poi a quello dei figli: è importante che i partecipanti abbiano la possibilità di scegliere i colori che preferiscono e che ci sia tutta la gamma dei colori a disposizione, anche quelli "più tristi". In teoria, il primo gruppo dovrebbe scegliere i colori più accesi, mentre il secondo quelli che rimangono: grigio, nero, marrone, ecc.

Una volta che tutti hanno finito di colorare, si invitano i gruppi a voltarsi e a quardare i disegni dell'altro

Un buon consiglio: Fare in modo che i ragazzi e le ragazze possano identificarsi sia con la generazione dei figli sia con quella dei genitori, attraverso una proiezione di "loro-quando-saranno-genitori-e-avranno-di-fronte-i-loro-figli" (richiama il gioco simbolico prevalente nelle fasi della crescita precedenti).

PIANETA

Attività

Gioco delle risorse

DURATA	SDGs	MATERIALI
50 min	3, 7, 9, 13, 14, 15	 Oggetti (fermagli, mollette) non inferiori a 100 Piano di appoggio (banco/cattedra) per rendere facilmenti raggiungibili gli oggetti

Obiettivo: Stimolare riflessioni sulla limitatezza delle risorse, anche di quelle rinnovabili, se non ne vengono rispettati i tempi di rinnovamento, sui nostri stili di consumo e delle inerenti disuguaglianze socio economiche nell'accesso alle risorse e ai beni comuni.

Domanda guida: Di chi sono le risorse naturali?

Svolgimento: Per prima cosa l'animatore legge le regole del gioco ad alta voce:

- Questi oggetti appartengono a tutti voi
- Quando il formatore dice "via" ognuno può prendere quanti oggetti vuole. Quando dice "stop" nessuno può più prenderne
- Dopo lo stop verranno contati gli oggetti rimasti sul tavolo e verranno aggiunti in egual numero, senza però mai superare il numero iniziale
- L'obiettivo del gioco è che almeno uno di voi deve avere almeno 20 oggetti, ma allo stesso tempo tutti gli altri ne devono possedere almeno 1
- Non potete parlare tra di voi o con me, né mettervi d'accordo sulla divisione degli oggetti prima del via. Se non avete capito queste istruzioni potete chiedere che vengano ripetute. Ogni altra domanda è vietata.

Il formatore mette a disposizione per la prima manche un numero di oggetti minore del doppio dei partecipanti (es. se i partecipanti sono 15 gli oggetti saranno 30-4). Gli oggetti devono essere alla portata di tutti, ma non troppo vicini. I primi via e stop è meglio darli a distanza ravvicinata. Se gli oggetti finiscono subito, il formatore dichiara il Game Over, perché non essendo oggetti sul tavolo non può aggiungerne altri, e ripropone il gioco, rileggendo le regole. Ad ogni turno/manche si fa un giro per vedere quanti oggetti hanno i partecipanti. È possibile "vincere" con sole 2 manche ma si può allungare il gioco fino a che si hanno oggetti sul tavolo da moltiplicare. Per la riuscita del gioco è importante che si rimanga il più possibile in silenzio.

Il gioco si presta a riflessioni sull'uso e la distribuzione delle risorse e propone un'idea di gioco cooperativa, che sembra solo inizialmente allontanare dall'obiettivo individuale, per raggiungere quello collettivo (tutti devono avere almeno un oggetto). È il caso dei beni comuni, per cui l'obiettivo collettivo è condizione necessaria per il raggiungimento di quello individuale.

Un buon consiglio: Per funzionare, il gioco si deve svolgere in silenzio.

3, 7, 9, 13, 14, 15

Cartelloni e pennarelliEtichette "parlanti"

Obiettivo: L'obiettivo dell'attività è prendere coscienza del lungo viaggio che compiono le materie prime utilizzate nel processo produttivo della lattina (che è solo il contenitore del bene che acquistiamo, cioè la bevanda).

Domanda guida: Da dove provengono le cose?

Svolgimento: Il formatore racconta il viaggio di una lattina di Coca-Cola inglese dal momento della sua nascita: la produzione della lattina è ben più costosa e complicata di quella della bevanda che contiene. La bauxite viene estratta in Australia e trasportata a uno stabilimento chimico, dove un procedimento che dura circa mezz'ora produce una tonnellata di bauxite a mezza tonnellata di ossido di alluminio. Successivamente, il composto viene caricato su un container adibito al trasporto di minerali e spedito in Svezia o Norvegia, dove le centrali idroelettriche forniscono energie a basso costo. Dopo aver viaggiato per un mese attraverso due oceani, l'ossido di alluminio solitamente resta per un paio di mesi in fonderia. Qui, con un procedimento di due ore per ogni tonnellata di materiale, viene trasformato in un quarto di tonnellata di alluminio, in blocchi da dieci metri di lunghezza. Dopo circa due settimane vengono trasportati agli stabilimenti di laminazione in Svezia o Germania. Le lamine vengono compresse, arrotolate in rulli e inviate in uno stabilimento di laminazione a freddo dopo essere ulteriormente compresse. L'alluminio approda così in Inghilterra dove le lamine vengono tagliate e modellate a forma di lattine che vengono poi colorate. Segue la laccatura, la bordatura e il rivestimento dell'interno con un rivestimento protettivo che impedisce al liquido di corrodere il metallo. Le lattine, quindi, vengono spedite allo stabilimento di imbottigliamento dove vengono riempite con la bevanda fatta di acqua, sciroppo aromatizzato, fosforo, caffeina e anidride carbonica. Lo zucchero proviene dalle barbabietole coltivate in Francia, il fosforo viene dall'Idaho, la caffeina viene trasferita dallo stabilimento chimico di fabbricazione agli stabilimenti inglesi che producono lo sciroppo. Le lattine piene vengono sigillate e confezionate. Il cartone dei contenitori è fatto con legno fornito dagli alberi di un bosco svedese o siberiano o dalle foreste vergini della Columbia Britannica, abitate da orsi, lontre e aquile. Le lattine finiscono così nei supermercati dove vengono acquistate in tre giorni. Bere la bevanda richiede pochi minuti, gettare via la lattina un secondo. In Inghilterra i consumatori buttano l'84% delle lattine, il che significa che il tasso di eliminazione dell'alluminio, calcolati gli scarti di produzione, è dell'88%.

Dopo aver scoperto il percorso, il formatore invita i ragazzi a compilare la carta di identità di un oggetto, dando le seguenti istruzioni: Sceglietene uno tra quelli che indossate (felpa, scarpe, ecc) e provate, con le informazioni che avete a disposizione, a rispondere alle domande sotto elencate. Scegliete un oggetto che abbia l'etichetta, sarà più facile procurarvi alcune informazioni che vi sono richieste.

Carta di identità di...

- Di che marca è?
- Dove è stato prodotto?
- Quale azienda l'ha prodotto?
- Quali diritti dei lavoratori sono stati rispettati nella produzione dell'oggetto?
- Con quali altri strumenti questa marca comunica con noi?

Domande per il debriefing:

- Cosa vi ha sorpreso?
- Avete scoperto qualcosa di nuovo?
- È stato difficile ottenere informazioni?

Un buon consiglio: Per meglio avviare la fase di costruzione della Carta di Identità dell'oggetto, il formatore può preparare delle "etichette parlanti" da distribuire alla classe.

Come si vede la terra dallo spazio?

DURATA

Attività

SDGs

MATERIALI

40 min

3, 7, 9, 13, 14, 15

• Foto da stampare e domande guida¹⁷

Obiettivo: Quest'attività vuole far prendere coscienza dei limiti del Pianeta Terra attraverso un gioco con delle immagini, scattate dallo spazio.

Domanda guida: Che cosa significa che il Pianeta Terra ha dei limiti?

Svolgimento: L'attività si basa sull'osservazione di alcune foto scattate dallo spazio. Ogni squadra rappresenta una navicella spaziale che ha il compito di osservare le foto e capire cosa vede e cosa capisce rispetto al Pianeta Terra. Prima di iniziare l'attività è utile preparare il clima giusto raccontando al gruppo alcune missioni spaziali celebri e, eventualmente, chiedere alle 4 squadre di creare in classe una navicella spaziale a loro gusto. A seguire, Debriefing. Per farlo può essere utile usare il libro di Johan Rockström e Mattias Klum intitolato Grande mondo, Piccolo Pianeta edito da Edizioni Ambiente. Il libro parla in modo divulgativo dei confini planetari.

Un buon consiglio: Come avviene spesso in queste attività, il trucco del mestiere è preparare attentamente i materiali, quindi in questo caso le foto e le domande guida corrispondenti Un utile esempio può essere partire dalla foto "la biglia blu" e chiedere perché il Pianeta Terra si chiama Pianeta Blu? Quanta acqua possiede il Pianeta Terra e come è distribuita?

¹⁷ Esempio utile: https://www.angolodincidenza.it/la-biglia-blu-le-prime-foto-della-terra/

Conflitti interpersonali

DURATA	SDGs	MATERIALI	ALLEGATI
90 min	4, 10, 13, 16, 17	Racconti/video racconti/spezzoni filmSchema dell'ascolto attivoCartellone per il debriefing	Schema ascolto attivoVideo/spezzoni film

Obiettivo: Ouest'attività vuole far sperimentare ai partecipanti le cause alla base dei conflitti interpersonali e le possibilità di risoluzione degli stessi, attraverso un buon ascolto attivo.

Domanda guida: Che cos'è il conflitto?

Svolgimento: Il formatore divide il gruppo in coppie. Ogni coppia riceverà uno specchietto dello schema dell'ascolto attivo da compilare (ciascuno riceverà solo la colonna soggetto 1 oppure soggetto 2). A questo punto il formatore racconterà una storia di un conflitto tra due personaggi (chiarendo quale è 1 e quale è 2), i partecipanti dovranno compilare lo specchietto a seconda che siano il personaggio 1 o il personaggio 2, quindi si confronteranno a coppie. Seguirà debriefing che faciliterà la possibilità di replicare lo stesso esercizio pensando a una storia di un conflitto interpersonale vissuto sulla propria pelle. Come ci può aiutare l'ascolto attivo? Che cosa significa?

Un buon consiglio: E' utile partire da una o più storie (o scene di film) che possano ricalcare effettivamente alcuni conflitti vissuti dai partecipanti, facilitando così l'immedesimazione.

Le guerre nel mondo

DURATA	SDGs	MATERIALI
60 min	4, 10, 13, 16, 17	Cartine geografiche

Obiettivo: Quest'attività vuole stimolare la riflessione sulle cause delle querre e sulla loro dislocazione

Domanda guida: Dove sono le guerre nel mondo?

Svolgimento: I partecipanti vengono divisi in 4 gruppi. Ogni gruppo ha a disposizione una cartina su carta da lucido. Ogni cartina del mondo consegnata è tematica: una riporta dove si trovano i conflitti nel mondo, l'altra riporta le zone dove si sentono più gli effetti del cambiamento climatico, l'altra ancora riporta dove sono le zone più ricche in termini di PIL e l'ultima dove si trovano le zone del mondo più ricche in termini di risorse naturali. Ogni sotto gruppo avrà a disposizione del tempo per osservare la propria cartina e per segnarsi i dati chiave, quindi potrà sovrapporla a quella degli altri 4 gruppi per osservare cosa ne emerge. L'attività di sovrapposizione andrà fatta a rotazione. Durante il debriefing saranno i partecipanti, quidati dal formatore a spiegare a quali considerazioni sono giunti tramite l'osservazione delle 4 cartine.

Un buon consiglio: Anche in questo caso, il segreto dell'attività risiede nell'aver preparato i materiali corretti e adatti al gruppo classe e all'obiettivo di riferimento. È utile lasciare sempre a disposizione un planisfero politico di riferimento.

PARTNERSHIP

La scalata alla ricchezza e al potere

DURATA	SDGs	MATERIALI	
90 min	1, 4, 8 ,10, 17	 120 monete 3-4 paia di calzini Cartelloni e pennarelli Spazio ampio 	

Obiettivo: Sviluppare una comprensione dell'ingiustizia che risulta dall'inequale distribuzione di ricchezza e potere; Porsi in maniera critica nei confronti delle cause e delle consequenze della povertà; Promuovere la dignità umana e la giustizia.

Domanda Guida: Che differenza c'è tra vincere in pochi e vincere assieme?

Svolgimento: Il formatore spiega che questa attività è una simulazione. I partecipanti dovranno distribuirsi tra loro la ricchezza e il potere mondiale.

FASE 1. La scalata

- 1. Spiegare che lo scopo del gioco è accumulare più monete possibile. C'è un'unica regola: nessun partecipante deve mai toccare un altro membro del gruppo (è possibile prevedere delle sanzioni, ad esempio, pagare una moneta).
- 2. Chiedere ad ognuno, eccetto a coloro che hanno il ruolo di migranti, di sedersi sul pavimento formando un grande cerchio, in modo da avere spazio sufficiente per giocare.
- 3. Prendere le 20 monete messe da parte e dividerle tra 4 o 5 dei partecipanti a caso.
- 4. Dare ad altri 4 partecipanti un paio di calzini ciascuno. Dire loro che dovranno indossarli sulle mani e tenerli per tutta la durata del gioco. Rinviare ogni discussione sulle ragioni della distribuzione delle monete e dei calzini al momento del debriefing.
- 5. Spargere uniformemente 100 monete in mezzo al cerchio.
- 6. Alla parola "VIA", i partecipanti dovranno raccogliere il numero maggiore di monete. Probabilmente il tutto non durerà più di 2 minuti.
- 7. Dopo che tutte le monete saranno state raccolte, chiedere ai partecipanti di riferire al resto del gruppo quante monete hanno accumulato. Sulla carta della ricchezza registrare il nome di ciascun partecipante e quante monete possiede.
- 8. Ricordare al gruppo che queste monete rappresentano la loro ricchezza e potere nel mondo. L'ammontare di cui dispongono determinerà la loro capacità di soddisfare i loro bisogni (andare a scuola, cibo, salute, casa, ecc) e desideri (macchina, computer, giocattoli, tv). Le regole sono: - 6 o più monete: le persone possono soddisfare i loro bisogni e la maggior parte dei loro desideri; - da 3 a 5 monete: le persone saranno in grado di soddisfare i loro bisogni primari; - 2 monete o meno: le persone avranno difficoltà a sopravvivere a causa della malattia, mancanza di educazione, malnutrizione e alloggio inadeguato

FASE 2. Le donazioni

- 1. Dire ai partecipanti che, se vogliono, possono donare monete agli altri. Tuttavia non sono tenuti a farlo. Dire loro che quelli che lo faranno si potranno fregiare del titolo di donatori e i loro nomi saranno scritti sulla lista dei "Donatori benemeriti".
- 2. Lasciare 3-4 minuti ai partecipanti per distribuire le monete, se lo vogliono.
- 3. Chiedere i nomi di coloro che hanno donato monete e l'ammontare di ciascuna donazione. Inserirli nell'elenco dei "Donatori benemeriti".
- 4. Chiedere se qualcuno ha cambiato categoria in seguito allo scambio di monete e registrare i cambiamenti sul cartellone con una freccia.

FASE 3. Creazione di una economia equa

- 1. Dividere i partecipanti in 3 gruppi rispetto al numero di monete che hanno (molta ricchezza, ricchezza sufficiente, scarsa ricchezza).
- 2. Posizionare uno dei migranti in ciascuno dei 3 gruppi. Prendere nota delle loro reazioni nell'essere posti in un gruppo piuttosto che in un altro, ma rimandare ogni discussione al debriefing.
- 3. Distribuire carta e penna e dare a ciascun gruppo il compito di creare un piano per l'equa distribuzione delle monete (la ricchezza nel mondo) allo scopo di diminuire lo scarto tra le diverse categorie di ricchezza e potere. Il piano di azione di ciascun gruppo dovrebbe: - spiegare

- cosa è necessario fare (se è il caso); descrivere che cosa il gruppo propone e perché; mostrare perché il loro piano è equo.
- **4.** Dare ai gruppi 10 minuti per progettare i propri piani. Spiegare che non è necessario avere un piano molto dettagliato, ma piuttosto mettere in luce alcune delle possibili azioni che dovrebbero essere attuate per risolvere il problema della povertà.
- **5.** Chiedere a ciascun gruppo di scegliere un capogruppo che avrà il compito di spiegare agli altri il piano e di rispondere alle domande. Scrivere i piani su un cartellone.
- **6.** Annunciare che si voterà per decidere quale piano adottare. La distribuzione dei voti sarà effettuata nel mondo seguente: Ciascun partecipante del gruppo con "Grande ricchezza e potere": 5 voti; Ciascun partecipante del gruppo con "Sufficiente ricchezza e potere": 2 voti; Ciascun partecipante del gruppo con "Scarsa ricchezza e potere": mezzo voto.
- 7. I partecipanti votano. Registrare sul cartellone i voti dati. Annunciare quale piano è stato adottato.

Per il debriefing usare domande come: Come vi siete sentiti nel momento della conquista e della distribuzione delle monete? Siete stati trattati in modo equo?/ Come si è sentito chi ha ricevuto le monete? E chi le ha donate?

Un buon consiglio: Prima di iniziare sarebbe meglio conoscere la composizione sociale ed economica del gruppo e sviluppare la discussione tenendo presente questo aspetto.

Una bici da prestare

DURATA	SDGs	MATERIALI	ALLEGATI
60 min	1, 4, 8, 10, 17	Schede personaggiTravestimenti e accessori per aiutare l'identificazione	Carte di ruolo

Obiettivo: Mettere a nudo i pregiudizi e preconcetti che orientano le nostre scelte Domanda guida: A chi presteresti la tua bicicletta?

Svolgimento: Il formatore individua 3 partecipanti ai quali si chiede di interpretare tre tipi di personaggi, ciascuno dei quali ha bisogno di una bicicletta. Per aiutare l'immedesimazione viene consegnata una scheda personaggio, degli abiti e accessori da indossare. Successivamente viene chiesto loro di presentarsi e viene introdotta al gruppo la questione all'origine della scelta: ciascuno di loro ha bisogno una bicicletta per un motivo diverso. A chi scegli di prestare la tua?

Dopo una prima fase in cui si lascia a ciascuno la libertà di esprimere e argomentare le proprie osservazioni, si aprirà una fase di debriefing nel quale, con l'aiuto del formatore, si andrà ad indagare i criteri della scelta facendo emergere quanto le apparenze e i pregiudizi influenzino il nostro modo di entrare in relazione con l'altro.

Un buon consiglio: E' importante giocare con le caricature, ma attenzione a non cadere nella banalità. Occorre costruire identità complesse e fare attenzione a non cadere nell'identificazione eccessiva e nell'espressione di commenti personali, che trascendono il ruolo.

FASE 4. NUOVO CONTESTO

La fase dedicata al nuovo contesto si apre con l'obiettivo di invitare i ragazzi e le ragazze a mettersi in gioco ed essere protagonisti del loro presente, mettendo in campo esempi ed esperienze che vivono o interpretano il tema del percorso in modo innovativo.

PERSONE

Sulla scala

DURATA SDGs
1, 2, 6, 12, 13,

MATERIALI

• Cartelloni e pennarelli

Post-it
Copia della scala di partecipazioni da mostrare o proiettare con la LIM

ALLEGATI

• Scala della Partecipazione

Obiettivo: Riflettere sul modo in cui i giovani possono partecipare e i fattori che impediscono o facilitano la loro partecipazione. Coltivare un senso di responsabilità per le loro azioni.

Domanda guida: Cosa significa partecipare?

14, 15

Svolgimento:

60 min

- Presentare la scala della partecipazione.
- Invitare i partecipanti a dire che significato ha, per loro, il termine "partecipazione giovanile".
- Distribuire il diagramma della scala di partecipazione, spiegando che si tratta di un modello per pensare in modi differenti alla partecipazione. Discutere brevemente sui differenti livelli.
- Chiedere ai partecipanti di lavorare individualmente per 5 minuti, sforzandosi di trovare esempi nella loro vita per gli 8 livelli. Chiedere loro di pensare a come agiscono in tutti gli aspetti della loro vita: a casa, a scuola, con gli amici, nello sport.
- Invitare i partecipanti a condividere le loro idee, chiedendo loro di indicare anche eventuali ostacoli (cose che li frenano dal proseguire nella scala) e "fattori abilitanti" (cose che li aiutano a proseguire nella loro scala). Suggerire in seguito di scrivere le idee su un post-it.
- Alla fine rivedere complessivamente il tutto e procedere con il debriefing.

Un buon consiglio: Come "compito per casa", chiedere ai partecipanti di redigere un elenco delle cose che vorrebbero cambiare nella loro scuola/comunità.

Semi di futuro

DURATA

30 min

SDGs

3, 4, 5, 8, 10, 11. 17

MATERIALI

• Biglietti piantabili

Obiettivo: Riflettere sul percorso fatto e intraprendere azioni concrete e consapevoli per la sostenibilità

Domanda guida: Quali sono le tue idee per far germogliare il futuro?

Svolgimento: Il formatore riattiva i ricordi inerenti il percorso fatto, in particolare ciò che si può fare come azioni concrete; A ciascun partecipante viene distribuito un biglietto con dentro dei semini (ce ne sono in vendita ad esempio alla Città del Sole); Si spiega che il biglietto è il luogo in cui annotare un proprio buon proposito di azione sostenibile per l'ambiente. Si spiega anche che deve essere una cosa che ciascuno pensa essere molto importante e che può mettere in atto effettivamente. Meglio un'azione sola. Il biglietto - si spiega - verrà piantato e, innaffiandolo spesso, darà i suoi fiori.

Un buon consiglio: Al posto dei semi, si potrebbe chiedere ai ragazzi e alle ragazze di creare, con dei fogli di carta, dei piccoli fiori sui quali scrivere il messaggio da "piantare" in classe.

PIANETA

Alla scoperta delle R perdute

DURATA

SDGs

60 min

3, 7, 9, 12, 13, 14, 15

MATERIALI

- Un giornale • Una bottiglia di plastica
- Una vaschetta degli ortaggi
- Un vasetto di yogurt
- Uno spago
- Fil di ferro
- Nastro adesivo
- Ago e filo
- Una cornice rotta.
- Cartellone e pennarelli

Obiettivo: Lo scopo del gioco è assimilare i temi legati alle 4R dello sviluppo sostenibile

Domanda guida: Che cosa significa inventarsi nuove idee per cambiare i sistemi di produzione e consumo?

Svolgimento: Si gioca divisi in 4 squadre che si sfidano a ogni prova.

Rispettare: in 3 minuti le squadre dovranno trovare quante più azioni possibili per rispettare l'ambiente intorno a loro, vince chi ne trova di più.

Recuperare: si dà a ciascuna squadra un oggetto e in 3 minuti si deve scrivere il maggior numero di utilizzi possibili, a parte quello per cui l'oggetto è nato.

Riparare: i partecipanti - nel minor tempo possibile - devono aggiustare con il materiale che hanno a disposizione un piccolo oggetto rotto (es. un gioco, una cornice).

Ridurre: dopo aver riflettuto su come la riduzione dei consumi sia una necessaria prevenzione dell'accumulare e produrre rifiuti, chiedete alle 4 squadre di spogliarsi di tutto ciò che di superfluo

Vince la squadra che ha meno cose addosso, il formatore conta solo ciò che vede, biancheria esclusa. A conclusione dei 4 turni, i partecipanti e il formatore preparano assieme un cartellone riassuntivo delle 4R. Un buon consiglio: Potrebbe essere utile proiettare uno spezzone della serie Sepolti in casa oppure uno slide show di foto di Gregg Segal (7 Days of Garbage). Quindi chiedere chi è d'accordo con questa affermazione: "il vero progresso sociale non consiste nel moltiplicare i bisogni ma nel ridurli volontariamente"

PACE

Attività

Eroi ed Eroine

DURATA SDGs MATERIALI • Pc o libri per la ricerca 60 min 4, 10, 13, 16, 17 Cartelloni e pennarelli

Obiettivo: Stimolare la curiosità, l'apertura mentale, il senso di giustizia e sviluppare una discreta capacità di analisi critica.

Domanda guida: Ci sono esempi di attivisti che lavorano per un mondo migliore senza usare le armi? Svolgimento: Il formatore chiede ai partecipanti chi, secondo loro, è un/una attivista che si batte o si è battuto nel passato per uno o più obiettivi dell'Agenda 2030. Può essere anche un'attività del passato. Successivamente, dividere i partecipanti in coppia ed invitare ciascuna coppia a ricercare sul web/ documenti la storia di un/una attivista. Dopo la ricerca, ogni coppia avrà l'obiettivo di creare una carta d'identità dell'attivista su un modello predisposto sul pc oppure su un modello cartaceo, creato dal formatore con alcune domande chiave (es. Quale è stata la prima azione da attivista del personaggio? Per che cosa si batte? Ha incontrato delle difficoltà?)

Un buon consiglio: Disponendo di più tempo, le coppie potranno raccontare in plenaria la storia del personaggio mimando un'intervista: un ragazzo/a farà l'intervistatore, l'altro/a l'attivista.

PARTNERSHIP

Good News

DURATA

Attività

almeno 1, 4, 8, 10, 17 90 min

MATERIALI

- 4 notizie (accessibili per i ragazzi/e o sintetizzate) estrapolate da 4 quotidiani molto diversi per linea editoriale e facilmente collegabili a uno o più SDGs
- Cartellone, pennarelli o LIM
- Una postazione internet (mobile o fissa) per dare a tutti/e la possibilità di fare una ricerca d'approfondimento

Obiettivo: Connettere l'Agenda 2030 alla quotidianità e saper elaborare delle soluzioni assieme agli altri che vadano nella direzione dei 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile. Comprendere i diversi livelli di responsabilità degli attori -pubblici e privati- coinvolti.

Domanda quida: Chi deve cambiare e cosa?

SDGs

Svolgimento: Il formatore divide la classe in 4 gruppi che avranno il compito di diventare una redazione giornalistica. Ogni redazione riceverà una notizia di giornale da leggere attentamente e dovrà rispondere ad alcune domande chiave (Qual è il problema principale identificato? Quali sono gli attori chiave della vicenda?). Dopo un breve confronto sulle domande chiave, ogni redazione impostare una prima pagina di un Giornale del 2030, nel quale la notizia ha trovato soluzione (Chi dovrebbe fare qualcosa per migliorare la situazione? Quale Obiettivo di Sviluppo Sostenibile ha questa notizia come riferimento?). Ogni redazione dovrà impostare la prima pagina del quotidiano e la presenteranno in plenaria. Un buon consiglio: Prima di iniziare l'attività è utile spiegare ai partecipanti che cos'è e come funziona una redazione giornalistica. A conclusione è utile esaminare le 4 prime pagine e immaginare che i giornali siano poi stati finanziati da un'azienda (tramite le pubblicità) da un privato (membro di un partito politico) oppure siano stati fondati da una persona influente nel mondo delle costruzioni. Che cosa potrebbe cambiare nella linea editoriale?

FASE 5. FUTURO

L'ultima fase del percorso chiama all'attivazione, al darsi da fare. È tempo di cercare soluzioni per cambiare le cose, come consumatori, comunicatori, cittadini, ma soprattutto persone che usano la loro intelligenza per guardare al futuro senza lasciare indietro nessuno. Per evitare la tragica fine dell'eremita sofferente o della comunicazione apocalittica, è indispensabile che il percorso conduca a un'attivazione che non solo coinvolga il singolo nelle sue buone intenzioni, nei suoi comportamenti e nella sua creatività strettamente personale, ma che questa scintilla di cambiamento possa coinvolgere tutto il gruppo con cui si è lavorato.

Domanda guida: Quali idee vogliamo mettere in campo? Quale contributo vogliamo dare?

Alcune idee e proposte dalle quali iniziare:

- 1. Lavorare con la consulta scolastica per raccogliere idee e proposte sugli SDGs da portare nelle sedi istituzionali (es. Municipio, Comune)
- 2. Scegliere 3 obiettivi di sviluppo sostenibile e lavorare per classe, sperimentando un modello semplificato delle Commissioni Parlamentari: studio del tema, stesura proposte, presentazione agli organi scolastici
- **3.** Creare una redazione giornalistica di classe che si occupi della ricerca e della condivisione di informazioni attendibili su uno o più obiettivi di sviluppo anche attraverso l'utilizzo delle tecnologie digitali (es. Podcast, articoli da caricare sul sito della scuola/Municipio)
- **4.** Avviare una ricerca-azione sul ciclo dei rifiuti nella propria classe/scuola: quanti rifiuti produciamo in classe in una settimana? Quanti di questi si possono riciclare? Possiamo produrne meno? In che modo?
- **5.** Sviluppare un'idea sostenibile concreta a scuola dopo aver fatto un'intervista ad un'azienda virtuosa oppure ad un'associazione del territorio (es. Armadio solidale dell'usato, orto condiviso, merende salutari, aula di autogestione, una ludoteca interculturale a scuola)

RIFERIMENTI UTILI

Manuali e Pubblicazioni

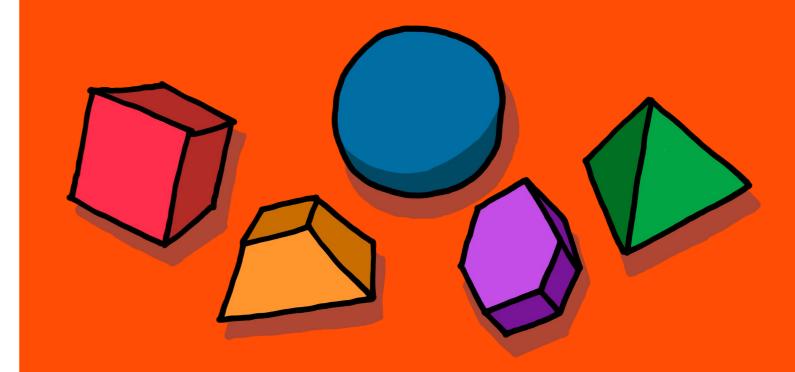
- Compass, Manuale per l'Educazione ai diritti umani con i giovani, Consiglio d'Europa 2012
- Laffi S., La congiura contro i giovani, Feltrinelli, Milano 2014
- Langer A., Non per il potere, Chiarelettere Instant Book, Milano, 2012
- Mas Solé M., Crescere diritti. Guida pratica di educazione alla mondialità, Terre di Mezzo, 2004.

Linee Guida per Insegnanti e Formatori

- Mani Tese, Cambia Moda https://cambiamoda.manitese.it/upload/documents/CAMBIAMODA_LINEE_GUIDA.pdf
- Mani Tese, Jackypuò Diventare cittadini senza paura dell'economia https://jackypuo.manitese.it/documenti/LI-NEE-GUIDA-PER-INSEGNANTI.pdf

Siti utili

- Alleanza Italiana per lo Sviluppo Sostenibile www.asvis.it
- Impresa Sociale Con i Bambini https://www.conibambini.org/
- Library Mani Tese https://cambiamoda.manitese.it/library
- MIUR, Linee Guida per l'Insegnamento dell'Educazione Civica, 2019 www.miur.gov.it



Il presente kit didattico è stato realizzato nell'ambito del progetto 2017-GEN-00755 "Piccoli che valgono! Metodologie innovative per educare a riconoscersi nella comunità", finanziato dall'Impresa Sociale Con i Bambini. I contenuti riportati sono di esclusiva responsabilità delle organizzazioni che li hanno prodotti e non rappresentano necessariamente il punto di vista del Finanziatore. L'ideazione e l'elaborazione dei testi sono state curate da Gabriella Patriziano, Valeria Schiavoni ed Emanuele Vigo con il supporto fondamentale di Giacomo Petitti di Roreto. Le illustrazioni, la grafica e l'impaginazione sono state curate da Antonio Spadaro.